



掌机经典&新作 珍藏攻略

PSP: SD高达G世纪P/幻想传说/原确键 之热斗3/英雄传说 空之轨迹配价 命运 的交叉点

NDS: 最终幻想3/口袋妖怪 钻荷珍珠/N 3者RPG3/魔法假期 五星连续之时/甲 等14马里奥篮球3对3

绝对超值价

224页/大16开/全铜板纸

2007年杂志订阅超市

全年80折! 半年85折!

电子游戏软件

全年订阅 2007年(1~24期) VOL, 196~219 原价9.80元×24=235.2元 全年优惠价, 188元

半年订阅

2007年(1~12期) 原价9.80元×12=117.6元 半年秋東价. 99元



电子天下・堂机迷

全年订阅 2007年(1~24期) VOI 71-94 原价5.80元×24=139.2元

全年优惠价: 111元

半年订阅 2007年(1~12期) 原价5.80元×12=69.6元 半年伏惠价, 59元



动感新势力(普通版)

全年订阅 2007年(1~12期) 原价9.80元×12=117.6元 全年优惠价: 94元

半年订阅 2007年(1~6期) 原价9.80元×6=58.8元 半年优惠价: 49元



动感新势力DVD(豪华版)

全年订阅 2007年(1~12期) VOL. 47~58 原价15元×12=180元

全年优惠价: 144元 半年订阅

2007年(1-6期) 原价15元×6=90元 半年优惠价: 76元



TOYS(酷玩意

全年订阅 2007年(1-12期) VOL. 10~21 原价9,80元×12=117,6元 全年优惠价: 94元

半年订阅 2007年(1~6期) 原价9.80元×6=58.8元 半年优惠价. 49元

深位代表现

GAME.CH



COOL(搜酷)

全年订阅 2007年(1~12期) VOL. 15-26 原价15元×12=180元 全年优惠价: 144元

半年订阅 2007年(1~6期) VOL.15~20 原价15元×6=90元 半年优惠价, 76元



1、原次世代商城会员订阅杂志优惠同上,不再享受额外优惠。

2. 如以上杂志中途涨价,不另外收费。

3、如需挂号, 每期杂志需加挂号费3元。如SO COOL全年12期挂号费36元。

4. 请在邮局汇款单附言栏注明订阅杂志的名称。期数、并留下自己的电话。

5. 订阅截止日期: 2006年12月20日.

邮购地址:北京东区安外邮局75信箱发行部 邮编:100011 联系电话: 010-64472177 010-64472180







上海醋混数码科技有限公司 地址:上海市谈家渡路147号 邮编:200063 电话: 021-28414013







Vol.194 2006 / 23

半月刊 毎月一日/十五日用版 创刊时间1994年 定价9.8元

健康游戏忠告

CONTENTS

| OUNTENTO | |
|---|---|
| · 施高 - 热点诺题 6 独家分析 | |
| 彻底! PS3! | 1 |
| 前作 无双特报 & 无双推道 | |
| 特报 恶魔猎人4 |) |
| 特报 VR战士5 | 1 |
| 机动战士高达 目标锁定··032 风来的西林DS ·······038 股票商人 瞬 ·······040 | 3 |
| 今題 特別策划&业界分解 | |
| 老字号054 | ŀ |
| 游戏心态诊所 | 3 |
| 次世代首发阵容检阅064 | 1 |
| 攻明 攻略人行道&游戏研究所&剧情小说 | |
| 恶霸BULLY | 2 |
| 暴风传说100 |) |
| 分裂细胞 双重间谍 ~~~~~104 | ŀ |
| 口袋妖怪 珍珠钻石 |) |
| <mark>峽介</mark> 游戏快板库&电玩铁板烧&特别评论 | • |
| 恶霸 ···································· | |
| 极品飞车 玩命山道 ··········042 皇牌空战 X 虚伪之空 ·········048 | |
| 横行霸道 罪恶都市故事 ······043 | |
| 机关 加强版·······052 杀戮地带 解放······052 | |

有调与领域电子部行合调,板谓译解。 P. A. 发现。 问题,请联系本刊邮购部进行调换,电话见下。

游戏斯何晓......018 龙哥热线.......075 超G女生.......079

別陸 固定栏目 8 特色春栏

战国英杰传_______087

斯作游戏发售表118

据博信息

■ 編稿招聘要求: 1、精通日文 (一级者优先): 2、了解游戏历史及文化: 3、有创意,能策划 专题: 4、文單流畅、思想活跃: 5、影加班教授 美编招聘要求: 1、熟练掌握苹果机、精通 Photoshop与Freehand, 2、有至少一年的杂志 排版经验,了解书刊制作规则,能够遗应非常 复杂的版面设计与制作: 3、热爱美术设计, 接 受过系统的美术教育。4、了解电视游戏者优先。 5、能加班熙夜 ■ 视频招聘要求: 1、飘悉各 种视频制作软件, 2、精通3D动画制作; 3、有视 频制作经验优先; 4、熟悉电子游戏

请将个人简历(写详细、并说明自己的强项)及 相关展示能力的作品(泰型题材不限、如有杂志 经验、请附带制作过的杂志样稿)发至一

地址:北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 自R4階・100011 容调电话: 010-64472187 电子额历及作品调发至: vp@vgame.cn

國主办单位,中國电子學会 國主管单位;中國科学技术协会 國社长;李志欽 國際提出版;《电子游戏歌件》杂志社 國总雜;黃昌星 國副总雜;楊枫 國执行主雜,楊何來 國責任總稱;都 中林/截希宁/乔洁 圖美术总数:污渍华 圖貶系地址;北京61-66位箍 圖郎政婚码。100061 圖姨報地话,010-64472729-412 圖鏡鏡郎电子邮件。dr@vgame.cn 圖作真;010-64472184 ■邮款电话: 010-64472177/64472180 圖广告电话: 010-64472187 圖广告联系: 杨枫 圖广告电話: adv@vgame.cn 圖印刷: 北京乾拌印刷有限公司 圖订阅: 全国各地部局 墨图内刊号: CN11-3505/TP 國國际刊号: ISSN 1006-5022 國郎並代号: 82-648 國广告许可: 京西工商广学0055号 國法律原间; 刘岩 北京康达律师事务所 國宮方主页; www.ygame.cn 國官方论坛; www.magiczone.cn

1.2.3! PLAYSTATION 3 DEBUT!





2006年11月1日,PLAYSTATION 5 月日本地 任正支票 从相代上报农任至今,已经15年过大 了,PS新利利到了企业的成变扩充以及16 8 4 年标 温的游戏制作人协议书。PLAYSTATION。 邓列品 解布游戏事即加速化师华新的印刷。我们目睹了 无数优秀作品在PSB代平台上的诞生。

时至今日、PLAYSTATION前两代上机已经 在全球范围内普及了2亿台、不仅仅是纯粹的预次 统、更多更广的用户层也都因为PS系列的理念而被 吸引到电子部域的世界中来 这是游戏电界一次大 的支跃。也是PLAYSTATION对这个产业的贡献

为了接这个个界高进的步伐更加迅速,PLAY STATION、海岸游我们边了进作。 个世代的财 步。11月11日,她正大观身于世界玩家的眼前,这 天、我们共同汉极从"1。2。3"(初代上报及 好于2月3日),毕始是学师已从35TATIO从最新 代上概要性 由这天开始,我们的梦想将实现

PLAYSTATION 3桥核 / 具有强大运算能力 的Cell中央处理器。侧直体够即对生效适合水准 PLILA HOM网络物分 月阳影处理场,所由上载大 技术等等这些最尖端的科技作为自己的标准配置。 由此、我们与来来的很又近了一步。而其网络功能 也更进一步校对的经常变形。这就来吧。来 PLAYSTATION 3的世界,我们一起欢乐

索尼电脑娱乐 代表取缔役社长兼CEO

23七不文

SONY

原新PS主机全方位全 以新主机PS3

约274mm

6 2006.23★卷首特组★

角度條件攻略最終揭密

在我们解認實施机能等等之 前 首先想让光度真正体验一下 展尺寸的PA/STAITONIA 技术 由于凡用杂志而真不能够排放介 虚成大物完全形下,凡能而整置 四次才能把这家快完全展示给大 家、看完各位、这就是统力十足 的内A/STAITONIA 外形设计的 两、促发颜色数给人干足的病档 素体感觉。此外,这张展个时间 片使用的最6068废本的 PA/STAITONI



SONY

■PLAYSTATION3的規格

| CPU | | Cell Broadband Engine | | | | |
|-------------|---------------------------------|---|--|--|--|--|
| GPU | | RSX | | | | |
| 音頻 | | 社论51声速、DTSS.1声速、LPCMT.1声速、AAC、其代 | | | | |
| 内存 | | 256MB XDR 主内存、256MB GDDR3 股存 | | | | |
| 硬盘 | 2.5英寸 Serial ATA | ○ [20GB版本] ○ [60GB版本] | | | | |
| | USB2.0 | O(x4) | | | | |
| 输入输出 | Memory Stick/ SD/CompectPash | × (20GB版本) 〇 (60GB版本) | | | | |
| 货输 | Ethernet | O(×1/108ASE-T, 1008ASE-TX, 1000BASE-T) | | | | |
| | IEEE 802.11b/g | × (20BG版本) 〇 (60GB版本) | | | | |
| | 蓝牙2.0 (EDR) | 0 | | | | |
| 无线手柄 (蓝牙) | | 0 | | | | |
| | 解析度 | 480i、480p、720p、1080i、1080p | | | | |
| 视频输出 | HDMI输出端口 | O(×1/HDMI Ver1.3 対版Deep Color) | | | | |
| | AV-Mutt输出 | O(x1) | | | | |
| | 激光输出 | O(x1) | | | | |
| BD/DVD/ | | BD 2倍速 (BD-ROM) | | | | |
| CD驱动器 | | DVD 8倍速 (DVD-ROM) | | | | |
| (只读) | 最高漢章速度 | CD 24倍速(CD-ROM) | | | | |
| 尺寸(竖放时) | | Super Audio CD | | | | |
| | | 约325×98×274mm (高×宽×长) (不含突起部分) | | | | |
| 12 | | \$95kg | | | | |

表规格与外现在正式发传之前有可能产生变更。



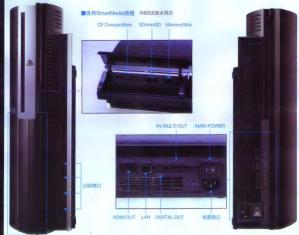
PS3的下半部分在下一页

新时代的 代的

PLAYSTATION3以丰富的开放端口和内部强大的运算功能将虚拟与现实相联系 这台定位于综合性的

PS3并不支持现有的PS或 PS2手柄控制器,只能对应 PS3的专用手柄。在使用其 专用的SIXAXIS蓝牙无线 手辆时,最多可同时接入7 手柄可通过USB连接 线于游玩的同时充电、其 内建的锂电池如果损坏的 话也可以更换。在搭配了 PS/PS2记忆卡转接装置的 前提下。可将PS/PS2记忆 卡的存档读取出来并储存 于PS3的硬盘中,以供玩家 日后进行PS/PS2游戏时使 用。PS3专属游戏的存档储 存于主机硬盘中,并可复 划到各种储存媒体中随身 携带、或复制回硬盘存放。

#9325mm



超级豪华的PS3主机

8 2006、23★卷首特辑★



■S XAXIS元銭通信手柄 搭載6站かまるだ まねゃち 回ってき



原尺寸主机下部照片

·特局4 TGS2006 FM +1,185PS3例 部份教育 也有意識的成员



ISB烘口

1 500 中书通过线项连 寝 切む使べい进行行 传播性 一点时条模型 **セー充風水**さ

通过相称化数字 塩 ですいて家 投多器处于1-4P



约170mm

尖端科技下的新时代宠儿

,由此建立的PS3网络体系也必携充分为此目的服 一大发展趋

VROSS

引导玩家体验新世代的网络环境

启动PS3后屏幕上就会显示出名为"Xross Media Bar"(XMB)的主要单,下面就以XMB的要单为基础、来解说 一下PS3的使用方法,我们将以此领辖一下PS3都可以实现哪些功能

PS,30" 후 에 나는 = PSP, 및 독취한 호텔 型す用PSX科やエメステーさが同様十一个 現式下が 2 ロー経さい元が自転操作 有点 打打铁板多点 品 超光探标法 方。键文进行正路 。 **脚**中确定 针纹 日間でも売り、いりまでみ景楽中で、増 化工工工程工具工具工 中 中的 百户 東 かる は两个機で からく着るを報告 唐蘇中『年終的日的FI関本 均 效, 但 在为单位再进 · · · PS340 世級





从XMB认识PS3的关键功能



多种多样的机能和设定 以用户为单位供玩家使用

■ (P\$30) ... 中央会となる を取す セール 被甲・京陽が原立二原のの名き 在 また 支頭 要、是以一定中央气管连接个使用层的模型 比如 设于 家人舒在位世界——PS3か的妇 《母兄妹



不同账户分开管理记录文件

第四个使用名称含有日子的转产

· 五点名 · 4 · 一 下带 (NB . # - 5 40 + 2 42 7) 在管理商而《是其功士都下会

看自其他使中港可与景、也较 不出一切,但是 医艾佛兰 双 - . 1 " W . PS3 PS2 要得所就是其中之一一元点是 10PS m 7 安全 + 水类的保存 在PSSP (香色年



网络的使用也变得更加熔延

通り接入网络可以は現名 舞り カリンを表生しばには ef. 如中一文中写绘《园 为

种名样的功能 で出在り出PS3 年級所要におけ、第二字の台 尼爾電景能がは 一 要の用 自動・2 かまえ 二甲の自み被 中華中華を経生者 へみ中報 証明第二十十分の行列を自然 島上でかしから,かなみ面



就是要注册 己用的账户 學者先素要主册

BERRE A , 岳日整要说择 对应联户被对

Point

都田(本 F - 6)で



时 号:"下户 两股以数字单表。的

-PS3之前各主机综合循带循股总量 美于P\$9前新代主机要并编码

作S硬件生产出货1亿200万会。 美国

关于PS3前历代主机软件铺盖

15一共发行了1902个部党,其中证明体制。 (EN) (500个: \$500 安徽30 - 新春30 (14) (14) (14) (14)

PS2-共发行了8181个游戏, 其中亚洲4554个, 北美1319 他到2208个。PRI所有普维一共曾出15次形形。演形第

四十二头发行了那4个排来,其中更加500个。北奥196个

第三方游戏开发商

PS—共有831个开资海流域。装件室湖44线。北美11家 201370亩。PS2—共有1340个开发亩支持,其中亚洲270家 北美512家、歌湖400家。1939—共有460个开发省支持、美术 至例(19)款。北美185家、歌湖184家。

注,以上所有数据来自SGE會方、數道公司

MORE IN A PARTY OF THE PARTY OF THE 最新一期的日本英容原和FAMI演奏數了一段与日本著名

重抑對現实,玩家们可以 **雲际地沟道结识起来,也** 是这一代PS主机的目的。 10 2006.23★卷前特绍★

施金网络功能是当前诸多

料技产品的大势所能。以 金斯的XMI系统聚焦为引

导的PS3建立起了一个独特

药网络终端。在第一系统

下,一系列的流行要象和设 定都被引入。同机多能户

的分别管理、折衷之何的 渗透和交流,以及在线的 **澳瓜获取增值新务养等**。

■是这次PS3建立网络体系

的核心概念,辅以各种游 遊歌件的功能配會. 玩家

考获得由点至面的大量延

伸性伸發和乐體。并且由

















74.0 n 8-513

_ 唱放器.. 1 1 4

-10. 1 · 20 renat tre FATER BUILD

ガーマー・直接機能 9 - 1 11 - 10 以存足平击 通常

SE a TARR ROM KE, D. HEMMER 1 天神宣問於義以

19.91 BE + 10 18 - 1 5 10 15 在29 各种类型的 80 双数项件在 2 印进 ~~

mis 中南省不被北京國土 A PLAYSTAT ON Stor . F . S & F . TAT

与被制力好去的其他 PS3抽户进行交流的 部分。可以引受网络 **第0 天 0**版



PS3的各个用户之间 可以利用网络进行直接交流

在这一连续,一个一块四层细门针点十四层,与"进入水 路瀬天 由へい、とび ぐむがは遠 お英中へ云云 ム域が 好有名中。可。 上"外细看至如友的在结情 1、人外、如友不 在吗?其也可,如其由"一这在一些情况不是很大便的功能"随 着新名のからい - 女はのかが、担他会SPP1を影響多して 関係 は はって「キャスカットが対象 目 かて ツギニエ ま 1.1 発発者PS3数性の手段 柱 " 这四京中华 10 一、全身《四理和》在



可以清偿了解到好友的在线情况

1. 将一年小海状和助天的商品 左延

已经加为好友的用户名单日参与 发的状态显示上除了 在城"和"不在 在主菜鱼生 写即我! 1、磁 一卷 线 党外、近右大家情熟开 萬开 扶 个好友的在钱欄上,对在晚大四点。 こ 11是中華を旧名は足火自己的無 - イエタボウラ 本の計算



享受与好友一起聊天的乐趣

ニュー 大平療情 至于久一か 验 = 每一五体钻化 水, 表 五次 一套

11. 二线的处表,可以直接通 海中市 BB接 扩展通电镀键查题 1、1510人数条进州网络B0米 / 施 之下,使中P\$3内部目用 多三 一切邀请对方,同时也达 医切诸鱼 在皮达一些比较短点的 neT . 年便母报 * 50 P*绒可以使



舌用留言功能、系统体贴提示 线上线下元码交流

世 李朝郑大帝的"河"社、广。 * キャラ・大の可以前はおことです。 · 广 丁 产 发达的消息会认报《路》 · 查查价价的值 一

5·5 草根下8' 留言作箱" 荣 新· # 5.研付同整 3和美· 机产效会有实自 "今年",这些"内格",这个现在网络社会不是 まった 自主 体体 自動物 ハー・ 这一一一点的情况下到一个自治人一代一看手正成中解自启面 和斯特 自新之在 分系统提 [1] 经 交流及 [1] NEWER MY ##

1、《石楼广所收制的留言》。



同好友在聊天室 讲行对话

、果如要你好友 起脚关的话, 华 人 秋 司 . 选择 "好友" 草单里 r 100 天本 , 文样91 全日 / 田 经美国的基单和软键盘, 再选择 自己型要联系的好友做可以进行 Rt 8 -



活用留言信箱 发送消息

27 于千年线的好友,可以向对方的 ※言信箱里发送留言, 通过这一功 黄也可以对在在进行游戏的好友直 华发出住身和激素,对方在自己的 转攻中全国計收到來自系統的信息 块工,并决定是否同心。

Point

中間人対をサポル (世の衛化 首集語 一些人 好友 赛单型可以加 攻中 1、 山路赛军7 为首的诸多有网 这要要介质效性宏在这 好及功能下限 かっ もう無存職甲門とか好友 いたり

XV、全有措施とかさが新戸文庫 一, " 更加研究有1 如如友 (1) 二 多进价 经异型有存还要律 かっとも声 在域内ない部一新 是《重要的 而根据认在PS3。然 的二十 的网络现代 中分部 通 "特级中央交流建门走进等。" 由 3 年 9 联系、 因此在 吹将游戏



用边产品制造商HORI公司的访谈。HORI公司在访谈中透 集,他们有能力也希望开发一种同时类似火油动作等

HON公司表示,他们希望能为家家师可提供六领师 基应和费斯並同种游戏体验,但前提是需要第三方 **案件开发有的支持。员位,1500全备了多种用边产品装** F在PS3首提附上市,其中包括可以兼書记忆棒。SD 何亦卡以及其他多种存储亚具的被卡器、借价为 总管波墨产品并不是专门对应PS3主机的。但UHUR

5的周边大厂来说,被復玩家们所海洋的动作都止 法也需要诱戏开发者增加震动的设定才行

---連合施LCPS(納欠等補混

事情、港展PS3主机将于2008年11月17日食會,80GB縣 第3050厘主机的售价分别是3760前6180增折。95日1億分 用油还明确写明"限量报的中"的字样。

相比之下、台湾声部边就更得抽得很多了。《洋亚 河岸土地把本部长安国营产于近位召开的前門等政治会

設置先在中国台灣地區景響,預定會价为17960合币(約 令人配布4300元人配布》,2000周FS3主机(CECH07) 預定于12月发音、振定音价为14000合币(约合人民币 3006元人民币)。泰田并没有针对中国合理PS3主机的 着指出依備作出领债 仅表示到2007年3月全球的PS3出

货量目标是600万台,而台湾部分则希望能达到100万人 普及率、业外、集也提到PS2目前没有等价计划。

虽禁这次会中并没有提供试玩。不过安田在海 P\$沙漠蒙性拍摄器,将主机放圆桌上时忍不住说了~~~ "真量」",除了是示这次是实机出马,也参小证 编媒体对于PS3票5KG的份量實下源到的印象。 PS3在港台地区管辖日本之后发告,是就非常PBE

中國大陰的发售还透過光期,但是许多關內茲家一定 会在这之前购买非行货的主机,这就不可避免地带清 到变压器的问题。目前除了泄版是220V之外,其他机器 告) 如果的买美贩或者日献的话,就要搭配大功率的 参技権。一般来说、1000VA的変技器比較合派、2019 干玩家来说又是300多人保币的专出

讵 桑

PS3的网络商店也许同我们 在其它地方见到了美似形 式没有什么大的不同。不 过仍然可以看出, 在一般 事会提供的试玩版、预告 片此梯东西之外, P\$3特别 獲調了可以与咸品游戏内 雾直接互动的元素,可以 说在增值服务方面大为加 着。通过通知一些新的进 美和角色等等内容,游戏 本身将与主领、与网络结 含得更为紧密。并且就目 前的信息来看。很多隐藏 要素也会考虑利用这种方 式来下载获取。在网络湖 达的前提下, 这将是很便 **美的设定。**

集合进行游戏所需要的机能 发挥娱乐中心的作用

PS3四年放於以及其它 布姆米於幾件組在文里 宣派 放入PS3.总线元型用 每两草单甲包会出现法 · 难收的图标, 这种进入选择的 · 八进 / 草枝 另 ⇒ 虽然病效的。才文母基本各保存不为部的確然 但有针价整要停中外系。"安置

安装在硬盘里的游戏,可以通过 "游戏数据管理" 开始游戏

意妙式至不開。有 的数据性在这样进行处理。此 游的 另外, 些矿等效相关

此对古琴 有语安装处静微 智力在工机神教中心 的特进 名的数据管理 文 岭 日、后这些数据在管理内在文 ないる中文章で 生まゆ祭 里に一切 でついわが、見る 也可,荆轮八粒安装进模盘的一个数据一路线的 固有物品系 全を見か扱う

PS和PS2所需的记录文件在 "记忆卡管理"中进行保存

PS3祭安全市下募款PS2和 PS游戏中, 而致记录在四年处 理这 点来说, 如果是新干额 PS2方者PS為对的话, 差对还来 会自然存储在PS3的研查图 12 录文件的处理都是在PS3网部进 行的。但如果是要读多分前的 PS2/PS.趋力在的 雷使用专 用めご、主意を経失やPS2収名 PS记* 专里扩, 录·5 编和PS34 確益甲 ~ ウェ・ #PS3 1 ff PS2FPS ** 展为、**至安进行交 换也需使用。** ← 北美数据的 **处理和基度在法草里下均行的。**

PS3用的记录文件在 "记录文件管理"中进行管理

PS3的比录文件和PS2。及 ~5.单规的记录文件是十一存储 *(質 をき 而在数据交換ぎ) 數。 60GB的版本可直接使用 是 E - 20CB版本的主机设有相 心境つ 因此只能使用USB接

山的外坡进行灵精 商用由于 近景文件をいる中で単位进行 **管理的 かんり 変悪在別 主** 机上,不同年中中的点录也要 使用该方才才能在12交换,整 体相对PS2和PS平均的记录交 接可以必是复办了海客

"PLAYSTATION3游戏光盘" 这就开始进行游戏吧

标, 并释这个高标效可。直接 进下游戏。这些PS2㎡单单模式 尼斯土地局於 五世 1 / PSR器 丰丽的内部 APS3的管理基中

A HS 3的 BD 大阪里福。 里被中和设定了出来,并且被 PS3的游戏开盘、其取时次后在 磁影系统 · 网络,, 节由户分子 要单年效会出现上面8 部介图 同在內外,這取十十分有一本地 微的罗耳 另外 机脚中扩充 只有 个用户时间 四可以设 定成并47月直接接, 网络并自 17 x 1 - 15 75

管理硬盘里 的游戏数据

专家APS3種為甲的 **券及おけ在之単进行** MIN WHEN THERE 世界に用 たき 申に要す 1 年 如作 对作 任 主型 4555H&B

PS2和PS的 记忆文件 5240PS \$ 000 L

7. 171. 位于在16 # P. Jen it the # 6' 3 / W /3 / 1 f ff 原名存棄 多寸的容



PS3的记录 全部在这里 • PS2. (\$ PS * 12 ₽

2件在外班上并 0有 大大的30年, 也是为 体统新工机的游戏 ある アルマサカーク 选项出现在案单上

Point! 同时对应PS2的网络游戏

考到东西域企 游戏可以直接在PS3 上卖行,何是对下 无法随便移动に同 文件的游戏、景玉 会出现其它设定项





·現在正式公布的PS3配件都有哪些?

如果據完全活用PS3的執能,只凭確定机能入的配辭是 水塘的,而对应的其它配件价格如何,关键则有怎么种的 作用呢? 下面我们放来了第一下吧

首先是PSI专用的无线手柄,如果能装得脂次对歧荷筒 **元一个领主机两捆的手机肯定是不够的。**\$P\$Y推出的元 醫序將特金和PS3同时豐場,单售价5000白元。

知果爾要使用PS3來進行PS2號達PS的游戏而且推議推 东记录的话,就需要特别的PS系记忆卡的转旋槽。这一外 **逆屯梅輔PS3主机一同堂會,价格为1500日元。虽能对于** ¹⁹³的玩宴来说也许没有什么太大的意义,但是由于这一记 并使用的是非准的USP播口,现在还不知道借助这个外袭系 蒙差不是可以经标准实第PS3和电脑之间的数据交换。 虽然PS3并不是像Xbox那样必须使用专用资控器才能实 现影片光盘的播放,但是如果想让PS3完全发挥作为一台蓝 光光確據放棄的作用。例还是需要相应的還接着。P\$3的達 经保养不会独生机造作。 家品等在12月7日以降约日元的

如果想要完全体验学习的普洱能力,無机能量的AV模型 然是达不到要求的,至于其它规格的输出崩溃。 至本刊尚 次義務时後们还没有得到正式的含方資料,自此暂时并沒 有准确的复售日期和价格。不过根据PS3的输出接口来看 除了标准的AV统之外,S稿子、色差、D稿子以编HSW推销 都是应该会和PS3主机一类类的

-288还有什么其它简朴说: 都有什么用意: 在之前公布的《审判之意》这款游戏是用到了P85参测

的機像头和麦克风、虽然现在还没有正式公布这些外设 也不知道是否会与普通电脑所使用的配件通用,但它们是



玩家可以简便地体验

NETWORK

这个项目是针对PS3的写 3等多以及机能而准备的菜单、这 里面包括了 "PLAYSTAT CN Stare "元强福化"以及"风 格別英器 へ部分 なって、これをを図りませてい時へ 起游戏出机内容 芸養停中とせず能 需要結合 田中 菜単 単建立体験PIA PLAYSTATION Verwork 上建ユーケデル主 人网络的好户, 文样如可以顺利为进一游戏内容的陷入 这里 66年2世世帯がよか各个は日から共行の日



萨戏里的道具等其它内容都可以 存 "PLAYSTATION Store" 里购买

之里所确实 那对应游戏的语目 来勤分,而确实这些内容以需要由生 等声 要选择PLAY STAT ON 等用卡、特信用卡萨奇科基比尼 91 Store : 专体,,获得网络下型的形式 可以自由地使用这 功能来或人增值 出一名。 其中有各种种 不过新戏 アラキ モ云 譬加在镇有的色等 世の一名 たっ放和 単雄の本母的ト

服务 7 而PLAYSTATION Store会随 验 * * * * * 发 售 市 同 8* 开 料 点 17 。 护 PS3点入网络后插的可以至这里来看 教, 本地《青草學》即在之意、神樂 看有没有自己中華的商品



使用"远隔操作"的人机联动方式

被防线同草设PSP和PS3m做动 通 常在由心耳馬·表一叶PS3用雨铃·1 天地帯域気が低端でいる接見で在 PSP作点品母单。 这样就可以在 PSP上来/xMR系统如锡约 存储在 PS3硬合型的影片和音乐都可以在

在 D 国操作 中、 Aux 使用力 PSP上标常 通过该方法、PS3的对 原務わりは美元PSP来使用 虽然 PS3所有均面有 9 去思丁在PSP1. 何些我们当下给PSP增多了 项更强 大学功能 不过田于20GB版本并没 有直接新學子特景透明, 因此只有 60GB版本マル直接使用该功能



体验利用PS3上网的全新乐趣 真正综合性的娱乐终端

等常规内容 目前对于下数等问题并

全部网络功能, 这 如於器 空全可以依靠PS3的手模实现 全部常规操作、而且由于PS8 4. 全对应普通的USB 创物率 键盘,因此在操作上绝对不

PS3M 3I A 38 & IAFiashātuava 即はついせず 松同点と包柱。 画在内的绝大多数内容, 和电脑 并没有什么区分

PS3上模数有自身专用作网络式 含在任何后限之忧。虽然其和一般使 览器, 我们可以直接在电视屏幕上的。用的证明资料在界面和功能上可能会 笕网员,也可以设置主页或者收藏夫 石墨细节上的区别,但是对于普通的 使用者实设应该没有什么特别力的隐 没有更多的证明 相信只要软件部分 磷、只要稍看电脑知识的人就可以款 型位应该可以在现 般PC系能で記か セーチ ゼPG3・Dr 中市



登录PLAYSTATION Network服务

tn 图 柳 更 体 田 PS3 的 网 均 机纸 首先就要登陆至

PLAYSTATION Network 。, 中野村自己的张卢东 弘可。蒙受P53所带来的网 格力点 + 要が素を确い 在是一回端跨物附件支付 平16.及其4 些功能







在PSP上享受 PS3的音乐和影片

・虽然无法实现游戏的操作、何疑 野xthaPSP在其2方面的助体组4-条, 并且今级可能会有新的发展



用PS3的网络功能 造出新的乐

迟也会随着这款游戏的登场而发售,而结合XMB里

diseas tributions of mining it will be t

重納PS3有20GB和60GB两个版本、但是这两个版本 **光波褚外其它的配件都是一样的,其中包括光坡** 能说美版机则不要忘记还需要大坊奉獻直播一个 至83億光程是掌撑一种形式。

和以往於任何一數主机都不同。 计特别光度影響的

是直接吸入式。大家可以看到PS3上并没有任何可以打

并的部分,直接把光盘放到位于前方的插槽处推入即 可,而启轴主机上的温盘轴就可以直接滚出。虽然非 常有便、但是如果真的出现了故障的话,恐怕修理方 国金相当令人头疼……各位诸岛别人[55的要求一定要

多人指用以无执子制制的医炎12和02%

被面的硬件介绍中已提接到过,手机上的两个部约 可似让天家佛刺出自己处于1—他的那个位置。而对于 加入的"PS值",被据开机后备手机上按下"PS镜 会不会为学学作权重视展示一场游戏之外的变要

-PS3 轉元线手桶到底支持多大的温控范围?

采用蓝牙无线传输数据的PS3手辆具有相当强的传输能 力,在电力完定的情况下,解使有增量的延期也可能 0米左右的報義內容認是機構作。報告這是一个宣

曾以學來學療金介和個人PSI的手術途差複省後數 海河以使用卷通5号电池的X和360字柄不同。PSI 連接并进行宽电,克电过骤中并不影响它的使用。槽 拥含方量出的數價,等个半小計學可将电量完全完累 并可供予補无號連續主作30小計、虽然这一时间会構 推游戏技能模率的不同坐有所欲变,但与非两节5号率

心时 的还是它的娱乐 小功能 自PS3 其 I D S I Ш

作为新时代的多媒体娱乐 準备, PS3個有目前所有游 **建**植中最强大,最广泛 柳條停文件播放能力。除 了一开始公布的蓝光光碟 **毫异,以往流行的光碟楼** 武包括Audio-CD、DVD-Video等等都可以用PS3来 ■激。另外它还变排从 MPEG-1到MPEG-4的视 養文件,以及包括MP3在 内的许多音頻文件等等。 50GB的PS3支持的各种储 存卡也可以用来承载多業 体文件。#\$3可以与PSP的 級助,用PS3转换文件之后 格PSP使用。



MULTIN

多种类媒体动画

F13坪数了新规格的Bue Rayn 盎格式,可以播 拉曼萨HD影像,研察在自己安全处可以现着高画质 グラマ スプ、世界除了の、、中田PS3以看高清影碟 でな とてルル网络上下敷が声 義・ 井豆将其 幸存心模型图 通过XMB。 要对 1%中的操作数 で、場合で各种格式的要像 播放性量有HDMI談子的 保证 新加速对可以还等至最佳的人



用BD-ROM进行高画质鉴赏

PS3硬盘的最大容量高达 Bue Ray video 一要将北盘放 606 中部自由的艺术模仿器 "平家、在操作为由于连接器 可, 場於全有高品物影像和71 均尾和井口丰广 被可以堪放 西省的动画 影片、这就是 这些格式的现代交往



完全享受播放媒体的乐趣

现在的PS3字全对应以前的 类的功态 以前保存在PSP设 DVD核子 五在计资单中拥有 信帳中的动态 中间,在PS3上 MDVDm -1, 用PS3福放 除止 現着 、可、使り…原上的景 之外、PS3寸支持MPEG~4格 像机对这些影像进行转录



多种方式欣赏下载的影像

通过网络中央器、民家作 拷贝型PSP - 此外、PS3的用 が以外网上将中華下載をPS38^ つぜずが進一点計画的相互交 硬盘上 保在下来的动画自然 有。它的重点还有很多,大家 61以用PS3来省常, 国外也可以 管要等が利用



*PS3マル収有BDI DVD核子かを使、并は可以構放を PRINT WANTED THE MPEG AND THE WITH DVD ALD 价备在PS3发售工与增出RD图的FFAC



-B119 31 的印象也可以 复制型PS3分 硬盘士 垂花 BP) PSP . **西亚两变倍更** 如简便易的。





支持多种音频文件 游戏机变身为音乐食

大以前与代本机 样 PSP可以格 9各第CD。 支 市是由青崖级叶 出外,称音中文中提及到硬 金マミニ セガル 国語金橋女 性PS30 千四路直接 世产的产格 经过输送 不以是主席根文件的版 称 "著信息,除了通常CD上外。信局高于 般CD e'Super Audio CD. TOT TPS3 E FR.



对斑各种格式的侧放和转换

将音+文件从CD项贝至硬 320K自正进探 这些格式的音 数之后,可以转换版AAC おりるかな性がり・まい80

赞文件如子,, A PSP和田稿上 ATRAC MP3等格子、并且可 使由 PS3在槽立心理音乐软件



与PSP相似的熟悉的界面

*PS3が操作数を下MP」を シージーの大連在以前的根連中競 已結款等 - ALLA 例如 · 情報主義, 对京日常像操作PSP 程能中心捏下上错乱 的 1、6至于如此辐射波雕木矿,接

一关于次供代影碟的格式标准

根据日本方面 (Tradia 的报序、节节传真探析演形桌 前两个字单——80分D DVD符共而采用的音传包保护技术

《李朝松独出的教制以其区域科等是有关统约项目、使用

一日本在2010年以前将不对高端影像的模拟轴由功能段

淮高亩,元油有效保护所传输的影像不被追求,因此参约 传播,其他的电子则不对应



保存中的写真照片以自动 播放的方式轻松进行欣赏

**在在標準和 嗓子 一次实体,可以在游戏机场 センタンガンが終しため PS3を持て出り格式和PSP 数码相 # - # # A - BMP GF . PEG PNG TFF ##



在HD画面中特细地欣赏写真

PS3.5 禄本皇表《图 森林』 2 南可以扩大 据《 图题 大家有真

整楚、钩 个语一表 有一 作用片脸,而终可不之外 还可以设

自动播放的简易照片警費方式

内田・よな在映盤、ノレ カナ 徳中 * 中分速度可以通过施控器进

数寸片:整理好 之后,外间,使1 人式工 云字77。像形成相图 样。 F -1.19 = - [在 20] 新川部 视常台 工一次情を用い得知。 这种 き、多ケ場の ノ 播放功能角がい、新鮮 セ遅れ干益 ★**・ここキロの一へり、、原体 戏机来源、正是にも新奇や



各种多彩机能可以自由设定

- い ・メ よる直来を対 使甲者可以根据不用 から増 音一多句子) ・声:ingn情で 音 System Lodate 音下设定: 车站更新 300,0%8 ・職をた 数 /按 "图像 v 3 图 v 4 5 4



追加"系统升级"新机能

,PSP开始,SONY系的主机首 开发中不断侵化。在未来,还会有新 三。 与统升级的措施 这种措施 的周边机器对应这台主机。这样可以 一... 传 3 枝生机 本体的功能在今后的 有效阻止非法拷贝的情况发生。



摄像头与健康等周边机器的设定

计变使曲如各种设定、除了银工 艺名种圆边设备 包括音频输入设

设计 # 本] 定 ROM和其地上化 备 PS3专手摄像头和 SB键盘 是 はかってこべ 近可以通过主机来収 こ内容中国有PS3の日语論・日



完善的光碟播放设置系统

こって、つうご的选择中 可以 医有変十十萬子健康设置の収込物 さし きておまる 甘仲 たた 足が あがれば 一気 落

AACS 定案内容中、则是采用了期限的方式作为缓冲。在 計0年以前、例于日本等目前來于海分ി中數學戶籍

mining in the Higher (在 Economic (AV) , S-色装等离子都必须意味、金雅歌果。100世 等美 **デ**死担心 以T 限制的问题

的状况目前向不清楚

——大幅简化的 BD 影片分区机制

关于影片分区的部分、模提相关报号撤出。由于 医的青橡制品都是两步发行的、形以现在对于分型的 傳來转襲了、國北80部於約公前將大幅值化为3六至 宗神変革) 力量100///

男,蚯 ၈

第2直 西蒙、南非、向井

不过该项条款主要针对的是日本地区,其余地区 第3区 韩国 中国香港 中国台湾 东南亚



· 捷索里保存 的资料 记行 林中户两像, 中中田別福島 四 图 3 4

PSPANIA A 18 to

或件的界面是

43.89

在硬盘中的

文件夹内的写真 可以自动播放





4 头内的细片连续表示出来,在侧宽的同 **まで、、裕朴音生、



第4区,中南英、新西兰、澳大利亚 部5位,使罗斯、宋歌、···· 第6区,中国大桥

蒙漠于于三个不同也域,彼此不能互通。 夏于(b) DVC



SCESIONPSE 主机 P **建设有条件条件等的条件 新新扮、过渡到了短伞成** 为众矢之的的印查地位。 PS3周负着延续一个王朝神 话的重要职责。但所谓守 业、却维非消极防守的涌 否则必将在现代离战 中数下阵来。如何在继承 中发展,如何在保持经典 统的同时兼容吸纳先进 妻, 这些才是"守"的 震量, 这里, PS3主机形体 以及内部被心网络系统的 主献设计人员将在我们的 访谈中畅谈评述关于PS3的 - 篆列创意和理念的诞生 **奇義以及体理应用。**

表型 可以如 5键数下去 因此要说美键字 约3. 等品或借款1]之前原做过的以及广大 自户对联1,3支持

一任何人 眼都能认出来的自然就是手柄了

長面■ 主杨克系重要的 主机一心粒好了就 5、 也入餘66 10 平板初函於紫地使用 之 前的4 カダリ 人 / 機能協行 28 届 メリ 入 / 轻动的人物: 登城区 有由名地方都进行 "进行""垃圾"。为重任和分为应该处验 いず、ちを思す、t. A. 原开を料 如果方向 献之外,明日安成了江大的。那对于智慧者 耳 t 1 * PS2的場合原在文の原生不太 (1) (上) 人物健康的物品或品质 对于 151 水流都的是非常令人懊恼的事情。

- PS3 下标的改良点在上中央增强了PS& 志健, miR2和L2也都变成了摄机状, 对吧? 后篇简在PS2的手柄经过了很长一段时间的使 4. 11. 5 L p* A . 1. 11 12 R240, 28' 8 技. 4 + 9 4+ 1 K# 5 M + 31 , 1 2 P 1 1 1 1 P 电池 有点样的 气制药活中 避免损害 内在许 1 种 介证书 1 物 据 1 知 元明白。 如此或前年产业来会有很多细微的区景。(實) 谈到这里我们发现,您刚刚提到"财富" 与新的想法有一种融合在一起的感觉

后盖 11+ x + m = 尽有很多地下间的角 度見理解を 、全超越自己で前級性的疾病 推出 全新的点 也算是 种理党 切 基质水PS异心的主机 直做了下来。郑玄其 よ対付 さゃ得不停留下業的等面 如果 看生PS系列手物的发展, 应该就能明由这声 了吧 我们首要的目的是维修让用户使用起

担任历代PS机体和手柄设计的后藤被佑,回顾品评PS3主机及手柄造型的诞生过程

计人觉得非常有地力。而且很有"高级"的 感觉、不过另一方面又觉得和以前的PS最主 机有些不同,更有家电的味道

后面補佑 以下首称后面) 無极事業的是在 新基替你的感觉。如在PS3的外形可以识是 听用你的特殊并不可以是通过教徒来中国中 提供年俸、同时好" 場合意義能を呈示略 扩展点,所以我**A 如平为计工程技艺的是 2 人 西最非体现出这种态度的分别数 **医内容性性性** 1

实际现看到的时候,给人印象最深的还 A SECURITION OF THE PARTY OF TH

■■■ 四针对各种各样的倍型进行过程 建工与外的创筑"自防语音以及马 有充言的視率 而在不断的反复诊言中最终 Mt. 可在这个结。 在整个设计过程中会 电弧点配平分阶额基础相关 好致有种效益 3個人を建設新有を持ち時の培引 而像 文程、针对要来中将全分,适为此进行,"论、 可供的品质重反馈给其他方面 在这样的 互相交为中、火计进程和不衡地推进

——之前都设计过什么样的造型呢? 居護■さ今籍、四方形的第子 三角形 団

形等等。直的是有很多 为非12gg+PS和PS2 付作品文档 先面出名中和状的基图。画由 植做出模型 在反复摸索中完成了这个最终 形态、其即设计草图真是面了不, 内然,

--说到PS3卡机的设计。第一概件 | 去就 对于一个设计者来说这是理由当然的事情。 "箱子" 取得放置的遊學是和PS2共通的

超■■PS25 。引导过程100 加加度 两个在 port, . . h' man 3 THE IS 医 主事人之死病"四三旬子更養為不多之 · 成了 子作品 工工教 女子十年間如此 1 20 1 表现 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

-LOGO的位置倒是没有什么改变啊 野藤田 * * ・ドイヤ * 豊特ギ, 的景学 表面10年上十二百四十一年一提供自工、行

食 などのり、 かり 高 トラケン様ウェ ソマット結構領無主机位置的改变而转动。 1.机的按键部分触模式的, 基体组成组

后書■ < デザ田と左静中必要城を正能接続 落款 不 45 都有效的有点 等所 初约有 母多功产時,1 写有时,此云,少 主接件 話 以PSA供給 个截垢有效和知识其何用。或 健您自身而言、PSS的关键字或者说目 标总什么?

后面图4 4 0 1PS20 适型是 筆財務。无论 超值看出 十年都能 本到首次與PS系列的中 だ メルイングPSをPS2が我行而言都基室 表的心态、在《基础》 +有了PS3 下维承。 於此外 · 典众 羊腩并以與國際資本報法 至今七年 世 国外内可以条件出 今可以 前等全不明的东西。但是如果少能用户感到

来没有任何别祖的感觉、之后在继承的基础 上田等产业更进行补足,促进它的成长

在设计1.关键点和最下力气的是哪一部分? 质量量 有机名为 Californ 经现实价 (a 機能 要からい、足工物 カツ、一眼粉上去最ら · 主目の 5% 定主机本体、但是对于 个设 · 表示 、 語「 Y 未即 [3]87 也是最重要的 · S v.· 唯以使用过PS系主机如用户 異章中かたます方产。 力計教が拘命代嬰 2.70 0 年,新文成以介绍4 用云所做 アートリのとする「森」、 社帯を担認种理 211 xxx > 42 , xxx 1110 410年 公特别 · ● 「 0 、整体的 · ● 學 形 器 的 1 的 我把玩家会有游戏的过程中一点点地理

66 9409

后藤田に甲要19ヶ代樹立200 竹串 邪夢11 + 多研的专项 + 解解表类体质是太好了。 **内**ピ イ 、 中島的足太阳器。 4、前号 马 五都军文章的,而为马马尔之后, 玩游戏的 四個領土企副制在重水上前! 定首服內!, 用 Fr.,,そりなり自:度 , 4的如果想要点我 无线 (r), 可要增加手柄的体积和重量,所以 1 。 中报子中 个基章的特果、但这次终于 古服 [34] 中野、在外形不变的前提下实现 7 元代4 图24 领现在的时代要求采载) 3.8 体操反应体的事情 但能数自己而言 医是常常动乳 在外并没有变化的基础上增 至1.无效相继,这才是真正的进化。

PS3的X Media Bar XMP 的提 声频而中、增添了SON1的产品中从没 · 母到的两个项目、您就是 司厂 和 tr 板" 那么这是用于什么理由呢: 高島(以下節称川西) ■-ペンスルルス

- 4 将会对应网络。十十四号》 A 1网络进行人与人之中ドラーと おこ 現代者切け用户#日かートー ◆一發駐PS3的一系列过程, # - - = 温坂 因此非常有必要确立 日ル 場合

可以保存多个用户吗? 另外,个人 查督等數据是不是分升保存的呢。 ■ PS3 以生得多个解户、另外 ·遵守中 5/2005年主切的帐户 在网络 - 一二四個用於

·这样的话。PS3的系统在设计上就 是以并机接入网络为前提的了。



软件开发部本部长 姜属络系统开发部

Jan Tam PS3本身也拥有用户概念、譬む 内书的记录文件之类的也都是依据。 计程序设数是主在规划里经常与相继 罕用户来进行区分管理的 与这样的 请同乐,这证之是两替录》 好友名单 ~。式相呼应,网络上对应每一个田中 *,都看各自不同的帐户。另外、共十一只要输入必需可信息,也可以直接增添 接入网络议一 6 随, 如果 1 机和通信 9条已经相连接 并且设置了自动 e 力自动接入PLAYSTATION Network的 改定, 那么当打开电源时就会自动进 \ 登录状态。并且若这样设定的话。 对应网络的作品在进入游戏后也可以 直接依接"网络模式"

网络上的交流变得亚加维要是因为 加入了"好友"这个项目吧。那么这又 是怎样的功能呢

多数是 製計游戏的玩家 图 另外,在严轻互相认识的情况下, 华友。选择这个项目后,自己和好友的 二個社会思示一年

这里寻求的好友会和游戏里的网络 模式联系起来吗?

川西田会的。 一其他用户在线与否的状态会显示出

川西田用户头像的不同显示情况会区分 出其在线还是不在线,而好友名单的状 不也是会革助更新的、除了 在钱"和 "不在時" ラ外还可以表示地 "應升 b ~ 以好友名单中,可以邀请在线的

> 如果自己邀请 的用户止在进行其 它游戏财会怎么样。 川西 邮钟是正处 于游戏当中, 为扩 画面;也会显示出

好友 起来进行游

有新百息 的系 **培信息提示** 一在"网络"里 ff "PlayStation

Store" B : 40. 薛阿这又指的总什 会場につ 川西田 'PlayStation

Store 是指 些数 ¥产品的下载 所谓 PS3#0PSPm A 品"既指具体的单 个游戏,也包括-华道县或者禁些角

鱼的使用权等等将会追加到游戏中的数 磁感型 这些东西将在Store里分门别类 供用户南军下数。

- 那么这个系统从什么时候开始运

川賽■中机发售的同时新可以使用了。 那么费用的支付将采用什么样的力

法呢、 川西蘭通过信用卡付费。只要进行过登 起、之后需要进行的购买等操作比电脑

上的网络商店还要简单。 - 在现在发表的软件中, 有能相当体 现出PS3机能的游戏吗?

川西田与其说某个游戏, 不如说是某些 游戏里的特定场面(可以体现出这一点)。 在TGS上展出的(源氏·神斯泰乱)财表 现出"得厘察的货票、而(非洲)[暂 定名 也很不错。

就P53来说,给大家的第一印象应 该就是两面上的进化、其次就是网络化。 那么今后将如何利用何络呢? 用表面教皇公园格型游戏为手段展开对

网络功能的主用是最有效的方法 此外 也可以有类似云霞鹏操作的系统。这 样如果可以创造出一个对体, 那将帮 所以今后将会通过网络精绿进行数据 很有基型的事情 前利用Cel的运算能 力ドゴル在网络上包造出 个大型的 应用特件

所谓"网络上的大型应用程序"具 的计划吧: 体品指针么呢?

川西町如果运算能力如此强大的产品出 现在各个家庭中、那么演算能力的合计 值柄た法估量, 甚至のい达成连超级电 聯都元 去完成的工作 多个Ce 联合起来 的运算能力是无法估量的 与外 目前 -- 船都是在建立复车的医产或者物理模 型即 主需要这样等级的运算能力、看上 去拉 多是一些和娱乐完全无关的领 坡 但里面应该也会有 些同娱乐有 间而努力。

联合并事物、向益1 1億%和11 山龍縣 证用这种运算能力的内容,是我时刻都 在里考的问题。

- 在TGS2006的基準演讲上、久多良 本先生曾讲过,全世界的P53用户都可 以自由地交換利用PS3下载的數据。也 可以创造地图 请问这是近期就可以实 理的吗?

川西圖美干这点设想、郑是需要以PS3遍 布各地为前提才能实现的事情。比如说 现在Google,E在常域的Google Man就是 把球实世界与网络上的信息相融合的结 果、那么是不是还有其它的像这样将现 实世界同数学世界相结合的切入点,也 是我们要去研究探讨的课题。

那么要实现这一点的话,常以前的 将全部用户接入厂商服务器的形式大概 是不行的、面需要依靠将每个用户间直 接联系起来的P2P、点对点:技术、那 么将来是否有这方面的构型呢? 川西田我个人认为这不是一臟而就的事

情。现在服务器还是网络的基础,虽然 于可能个参写现P2P的世界、但我们会以 此为目标去努力。

和以往不同。通过网络的数据更新。 "PS3的开发"将会 直继续下去吧 用两■星的,因为我们拥有很多新的模 法, 而内容传输的环境也已经齐备,

在网络上放置游戏的数据, 非直接 在线利用或使用这些内容 也有这样

川西圖尼啊,但是从网络工能取游戏的数 郑显之相当特胜的吧。这只是第一步,今 后将会出现P2P的世界。

一一最后对广大的玩家还有什么寄语 呢。

川護圖对 FPS品牌家用机的第一代主 机、从技术角度上独们是尽了最大的 努力央制作的,而在今后的几年时间 里,我们也将会为拓展出更广阔的空



斯理新聞題、洞察游戏关下 我们得以最快的时间,为您报道最全面的业界新闻大事。

DOME UN GONG NOW!

双周注目图片

X06Taiwa

** . E v B weaten Sall un 4 F . IN THE



・小網所到之处都是人群最集中と地っ

作, 其中包括粉碧破坏姜类的(炒条机 器》、广受男性玩家喜爱的《死或生沙 难排球2〉以及由坂口博信和岛山明联※ 制作的(蓝龙)。这次"X06Tawan电计 度"是台湾省微软以Xbox360为主题所举 7.的游戏试示体验活动、现场还邀请了当 据。及至名华度庆阳"五月天"新设场中 玩家同乐。其概会的第一天为 *Xbox VIP 首见日°。也就是说如果是Xbox系的好 忠玩家、只要凭任一款Xbox、Xbox360的 游戏包装盒入场即可优先体验最新 px360游戏,还可获得职量M W t 耳尾出蟹2、3天适逢周末,许多标 的汤, 即场热闹非常。

面对PS3微软以静制动

由于这次中班版举办的对目相当被 水、刚好就是对非PS3省布在台湾省上市 1、味的第三天, 对此有点同场较初的食 8 不11、对如台湾省徵软娱年警装置率 , MA 中好理界交英R 表下, 这个解合家 tri. シッチャ、線PS3无关、主要是因为 , 5 专销售户出来 加上许多大作额设在

* 12 FPS3即将上市, 外界猜測 TO OND BUILDING THE REAL PROPERTY OF THE PERSON OF THE PER · 易艾英却说 "推出更多的游戏 效是 我们的计划 "她认为,发售主机是一回 事,而玩家的需求又是另外一回事。如果 · 4 3 向关 \$有穿够多的游戏可以证, 验

また、 さいさる名記録で マル 。 こっ一方来说、主机的价值就值得最精 * # 5EPS2 XDOX ** 482. 214 本作为共和等互称。中華York380萬香用 提供有的性學は樂脚頭 还是PS3條以它 根交易法的品牌开象取的 さいは还有的 FT. 我们不妨哆嗦现察

无线方向盘等配件亮相

这次"XO6Tarwan电玩展"还展出了 许多全新未上市的Xbox380配件,其中最 显眼的要属"Xbox360无线方向盘"。这 款产品更新了力回馈技术中路板设计。正 玩家领开多余的连接线路、体验毫无拘束 的专家快感 另外为了宣传即将推出支持 该方向型的新版、世界街头赛车37. 台湾 省微软也邀请到该系列游戏的两届台湾省 冠军同台较量,展现一定的寒车技巧。不 过很可惜的是全合唯一一组展示用的无线 力回馈方向盘因为途中发生模坏故障而未 矩块线展出,因此部分玩家们无缘得见。

除了方向盘,本次还展出了"360无 或耳机麦克风"。该产品具备2 4GHz的 于纬感应技术与10米天线连绵距离。可 持续使用长达8小时, 让玩家在游戏中可 以与元程同处进行联系合作、现场也专门 设置相关展台方便大家体验试玩

Xbox360好斗阵促销组合

展会现场的游戏和配件试玩团然是专 头戏,不过除此之外,台湾省微软在现场也 提供了许多限量特惠主机供玩家选购。包括 Xbox360好斗路促销组合"及多款游戏新 作的預购方案。止玩算不必大排长龙与其他 :"宣抢购,还可以获得独定赠品



1 名 1 位 水板 医 T 对 1 · 如 1 · 每 7

"Xbox360好4阵促销组合"内含 Xbox360主机1台、无线手柄2支及(死或 生4)游戏1套,原零售价约为4000元人

异市 资格事件的为3500元。由日在设 场购买的《再返原量背心1件,并可参加 超值标题要类的 活动。有机会获得液 品曲切图名档大学,

全贝万岁〉的中文版将于 11月165在台灣省上市, 现场预购也可 获得成金"宝贝万岁"卡通1集以及包 会 支, 環衛尼克 > 等6个游戏试玩版在 内的一盘,还有《宝贝万岁》的限量 360重核**

第 预定11月23日发行的 (死或 生少確排除2)和預定12月7日与日本同 步上市的〈藍龙〉日文版也提供了现场预 购、预购《死或生少滩排球2》可获得根 量珍藏永芬英女写真活页夹1组,预购(蓝 发》则可拥有穿骨桌廊面龙公仔1个。

人气美女主播参与展会

X06Ta wan用标模卡压个数数 7 "图 玩快打印"号动,激调到台湾省玩家新熟 采的妇女电玩节目 电玩快打,的手续人 解至我房里职节目 当小朝我多会场试 in 各种xbox360游戏P*、现场气氛立刻变 将要"一步",许多玩穿劲切枪着一瞎小焖 **介风** #争抢着以路身相机拍两留念。

在 4 特人式玩告一段落之后,接着由 網主持舞台活动、邀请现场玩家上台与 类比赛用 EpicGames制作、微软游戏工作 変支~3°Xbox360大作(战争兵器),比 赛, , , 下一套面面的双人对战极式进行, 40分尺十割两面。但是画面的表验与单人 **益社8** 平夏春季别,显示了本游戏制作 **K. 佳的精良**。

右"美女生播的参与、周八的展会进 行得格外表声有色 台上小棚自嘲说自己 ◆持 电栅快打》以区久 很多证券都是 从小着她的节目长大,不过由现场玩家路 跃多与全纳列《景來看,小網對台灣省玩 家 可智力可如是如意夫病 報告 5动中

地上现了许多趣味的状况、像是上台见到 ,網易養沒结巴的少年玩家。小網还特别 ,,电程中的可爱嗓音来安抚他,还有害羞 不數語 编编排的 小朋友等。这次活动成 为了太保服会的 大脑点。



除了申玩快打等措彩的活动之外,台 溶省微软也特别邀请了本届WCG的"CS" 台湾省代表队到现场、与玩家比赛(故 争机器 〉、虽说CS是传统的第一人称射击。 而(战争机器)则是改良的第三人称动作 射击、操作与呈现方式略有不同,不过这 些选手们仍旧发挥出平时锻炼的敏锐技 巧、为参观者呈现出了一场精彩的战斗。

激烈的比赛过后, 著名福源乐团五 月天的到场则成为了下一个人们关注的焦 点。11月5日早期天举办的"五月天Jump n· * 主题活动便是请到了这一人气团体 组任代言人,并于现场激唱了几首成名曲。 以及556的火爆程度来看, 用明星代言的效 电确定不错

展会的活动还不止于此,为了配合(死 盛生、通排球2)的即将而市, 官方自展 会开办プロ紀至11月17日止,格掛か *8 & ダ五接比赛", 只要任选一位 近 花生 炸排球2) 中的角色, 并将自 1,2 蔚政、的添装造型照片上传至活动网 35、境好个人基本资料、就能参与洗梭、 第 名优胜名特能赢得Xbox360主机、比 赛奖标及奖金5000元人民币。

为期 大的展会于11月5日晚10点落 下帷幕。本次膜会中所展出的作品目前也 都于微软点与网站刊登出了具体的发售时 可,其中下与作品都宣布同步推出中文 题。如(战争机器)和(死或生少滩排球 2)。不过众所瞩目的亚洲版(蓝龙)依 然只有日文这一种语言, 不免令国内玩家 至底海域

死或生的魅力在于美丽由



日前、美国基游戏网站采访了死成 級總統 十七点 5 1 2 5 5 5 5 5 生游戏系列的制作人板矩停信 话题基 慧 知自然过程 起铲。"在首作中确 太智晓者即将发售的《死发生沙滩按 《下工影顺序 外侧画于语《云》(1) 10.2), 内容则从游戏本身延伸到很多其 他有趣的细节部分。以下便是本次错误 下价格二五年中 首作《 1 反 5 前 的大致内容,

记者■玩家们在玩死或生年 ~ (* - * **都对其中的女性角色非常或一样** 您是否接受"死或生系列,并成矿二百四 是在干欣赏美女"的说法呢?

城垣■当然, 我没必要否い 我、テニ 有漂亮的东西才有被展示出未扩之等 记者■在(死或生沙滩排球2)中, 有 些元素是相当接近于真实的,而其他区 格則是非常固定。您是有意识地不上该 施設(JF接近安定與2

* へを添め 税約这件人是看着功用 "セーミッ 短が其他同事」 現在我 西雄中華中 雄音中景,就传出来的东西。 超三分离中产吗? g 57

記書■ > と単位的主要还是用格音等女 * トペート モル、サムオ是女性的 2 . .

城越圖發受得拥有纯净心灵的女性才是 最美的。要想成为男性爱慕的对象,首 カップのを 个 J地純 吉的人 我・* 死 费生 生所名的女孩認問有益多年 心。以Tine为例,她或许心灵纯洁、但 这并不意味着奶奶那种天真单纯的人。这 使得我在设计她的剧情时觉得非常有 趣。心灵最不纯洁的要算是Christe吧。 在设计这个角色的时候, 我尽量透:1自 己内心的角度去塑造她

记者量所以在这次的维作中。 **占成功地想法斯斯人物作将**

婚姻 開発化 伯伯於地略 1 , 支 1 姓於 , 計構四個全在一遍的 在本前外的政 为\$00 中四年 1 相点 第4 五日 + ご係当てい尽可能准确的描绘 记者 2 3 4 4 9 起来相当价聪明

こけ其中 ・ 声がで 和提升 在か可 20人域设备外的真实物理有必需概念 在 平均主2 中 这些故政元素又调至了

* コマグ堪な 上久対于 死或生し难 **沙拉** 没一样本其成为又 欠的 1跃。 オーネエータ つの提升。

记者■ = 真 □ 感 变染技术的角度出 - 頁生 庫和珠2)是从、死或生 4 中国美工家的部分

城垣書包元 环城生2)及其之前的游 位, 对新尽辛二参与到女性信仰的真实 堰堰■我作品试着在真实与底约之间寻 (音のきつ)上程コヤ (旧称之目教授这个

→ , 一号項件反馈, 就像当时的那些羊 记者■ ~ 广告各户作角色的性格特征之 前、什么在严格的最初会每一位计划核 かるか





妊娠■事志と并升特別機等計算力14点 展示影型问题的交线1、 我**等对这个 的地方 军术这取决于计室环使用扩散 点子能够大大完全这个游戏 助母已经 色,少 反玩学对 ミ角鱼 所持有 竹莎 "北峰域最黄自己喜欢的女孩。该摄成 确定了这个概念。所以我们决心在这个一情,每一个角色都有妙值事实的结合的一在上的版本中会是怎样的? 程度下 尽力在性格和动作上多下功 地方、提示大的角度支进、抗家可以根 城堰■对,这款像是 种菜酚。在先前

——DOA制作人场恒伴 67 产变 本作中的角色个个魅力十足。 55、2数海波基位无法特特的

记者■之前的作品中已经有很多不同的 送作 育成 一 以 欠新加入的游戏是否经 1 1 4 m gh plate

#個■真正、(Que) 短柳子柳名新的古 F. 1. 基 其中的 些至最后被张纳了 对 **过载机 个前提 新帕力斯政义**亦 具备 迂旷耐计度 二、女主角们在地 マャンダン ^者と表上分投入、最后 也, 安全 等效 A 5月高端結構

記書書程相称对任天草於Wi应该不会成 李阳性 建黄叶干淀桃体 的手柄根语台 から 中 通報 1972 以祥孝 型が 終週時 振爆闘±防勢₩ が返生 - 終攻稿人的チ 去本种場合了很大的提伸 玩家开心体的 おいていた場への直す、世界1年 他内線入射 验一、5至趋应于研发大 的动作强度针、 - 影/多鳴こ产生 上京必需要作出同样者 5.科をかか作す能器を原収中相間程度が 动性点源 使自然 这并不符合我们的标 作理令 尤其针对这类游戏而言。

紀書■ 資單論時1 1秀雲 - 安关于在线对 战声音响信息吧。

振堰■这里面的主要游戏都是对应Xbox wext被军营的 水上摩托额支精4人同 27对16g, 内要問的局对来自3位玩家的 推动 市 。 進來級製是一寸一的。现除 段、我生要考虑这两款主要的游戏。但 毕载这个萨兹更加领向于独自享受 我 的意思器, 独自坐在3岁上, 与这些美 女、非变致于即五、而且我们颇未考虑 过行广启70内容、所有的 切都在这张 一卷甲壹 ? 但是, 我们正在奇虑观设 一个系统 你可以通过绝经直接进入共 数过的复数内容 当前物外正在老根条 10这个条统的可行性

> 记者量关于这款的戏中结识女孩 子并向她们搬送礼物方面是否进 行了强化

板堰=针对度假模式, 我们添加 7.5多和的元素进去, 尤其关于 非 枕 5 自 報1 Tr 经免弃了股先 · 助价级桶投建、所以抗等不通应 馬子 な現 平裕 () 法数的主 物防主 五函士' 吴楠的状况子 除此之外权"还 69 " 05 元, 如果识女形非常 直线位迁徙的冰水的话 地名马纳 在作业的进产更换 随后部件 永 人环会成为她的摄影, 作会看至 50世经守着自出场 早的来说、我 去除了 此分析安美国矿东西。 新手性。Y 世中令人指奇的内容

記者 明 ・ 去相当済み ト ハ の野足 **共平图中限岗模式的。据说玩家可以通**

据自己的意图来提拉数1 所以。9 对 的游戏中、我们拥有大约300套泳衣、所 于这时节号中部等三分聚二十四岁自身 在首作中由一女孩子有物多农的问题 这

使国皮集主教的目的变得透遍无期。在 杰竹中 計1 将游戏引入了一个更积极 化方面, in家可以出版单名的在两。

記書■もも計畫仏事事持カキ切影様式。 成天 3分分 1 得玩其中的美女们。你觉

母以其做是否违反了游戏的初衷。 嫌嫌■不, 我认为这样做并没有什么不 xt 如果有人思意这么做的话, 那么自 发言分钟作录前或区域上 对为为了格 移着1m 財標式,他必須要至し 为一个 女主角业集并全部所承装,这起码要用 即在中面对中国有



记者世》、成本 71, 《是古在及藤书 内容。比如这次的角色是否有英语配答? **摊提**■这么的配音是很矮的。在制作团 似中有位美国同事,他对死或生界列的 游戏几乎了如指掌,这声真让人吃惊。這 去的两个片里。他就潜心负责录音方面 的事情 对于结果我非常满意。我希望 - 切都倚顺利进行。首作的遗憾之一就 是与有一文配签,我想对于美国历家而 宫司修会有些教育 因为他们始终无法 听情界中全部的白文发音。对于我们这 样一个全力支持Xbox平台的制作团队来 近, 之前的做法并不是十分完善。我非常 基一地传点研察们,这次他们可以在本 作中听到自己的母语了,这样可以更方 他地理解并融入到游戏中去, 与其中的 角色们共度美好时光。

A.F.版本方面、最重要的 - 点在引 如果你只是将原作之中的方西通篇"翻译" 、1去并敷by了事的话, 那么整个游戏将 全替得生治难懂。 所以我们不仅仅制备 于119 4文的翻译、而更要设分处地地 3.19条角1 会有怎样的举止言辞。以这样 作 五式表以出来, 你才不会对角色感到陌 生。《正是我们所关注的地方。以领音举 例来点、根明显她的配音差别很大。 不同 的语 。据书 不同的声优。配各与角色相 500公 在高端空间的根据会系门, 何来 自角色内在的情感是毫无差异的 打动作 的那一条外不变, 所以我们希望新家能 够喜欢 由比如Tina、她的配音表现将事 加州台、物都有些68不及待地希望展示给 玩写55 1. 所以、敬请大家期待我们即将 为大家献上的美质(死或生/次维排珠2)。

10月27日

B10FHII可读是 F - 1 p.262 1 * 95 1 1 10 0 0 0 0.60



to the year

0 11 / 本次的2.82版系統软件主要变更处于 光化了系统 软件的安全性,此外,SCE并干PSP系统软件更新同 页中特别强调,干万不要安装或执行非该网站所的更 新文件,以免发生预期外的状况

10月29日

●前不久、日版的Wiii#戏售价得到了公开 Wiii游戏 的平均价格在5800日元[不含税。折合人民币400元 左右1,比PS2的平均6800日元要便宜一些。其中最 者的大约为7140日元(约合人民币500元)、而最便 宜的有4800日元 (约合人民币340元

O K C. ATPUTE 1 \$1, UE -1 2 2 2 5 A LINE A 5 | 6 B. Wan ..



→ # #細報 † 用外形非常融的業机由来版(合 金装备り再返合を过了

● 《京本政府中国部本、部門部 10 大田田市 or≠ さます 変化并も がなる | 特別的助 他认为新一代的手柄能够通过动作感应能力创造 巨大的游戏自由度,远远超过了震动功能的缺憾。震 动只是向异家传递单 的反馈、而SIXAX S能够给玩 家带来更丰富有明的操作感受。

10 H 30 H

e 计通知作本部发表官与问题,形xboxxb0字 数字花费了不到一年的时间, 然而之前, 泉水敬曾 宣布了年底销量1000万台的目标。按照目前的速度。 恐怕这一目标将不是那么容易达成。

●SBA版(簡勢幻「 明6A1的宝方面以



截角于12月31日前「这就是画集中的 幅作品。 寄到活动指定信箱、即可参加抽类、并获得 "Fnest Box"特制音乐CD以及天野喜孝的游戏画维

m - barra to the terms 他们有这样的设想,但是如果要进行生产的话,还需 要软件商们的合作。

D the subgild, otherwise that it is it ON ANTARY IN THE · 477 年 7 月至於1億円 1 5 711

丽 游戏人才第二届创意大比拼

本利果 中文化超至与扩生 机压 网络文化博览会 何傅会 ,已经成为针对中华网络文字事业发展的每 作 腹外分对如腹。 并成为国际上内数人多的大规模 M 国場文が M がも 世界 - 2 42006年10月26日至130 日華行的關戶由对機会。 有及以产业户境力で主席 和铁点 正显在这样的情報。 。 " 样的创新、不 样的协行 大于野的或古第5大麻病其疾治位于女称 在華原園以明白上 本年中日以中の北京 大丰田 以以原中期 RILESTA, A MEN MAY IN TO SE HOOF

酷性好点从做》人者" 电子游戏软件 1 人を遊媒体 そそれる £ 2.00 10 1 45 THE PERSON 2.戸かぞを先生。 网博会现场的表 **以中日非常精彩**

....(100年2月 名・・・・・ 支指与単位北京教件時 会益等数件が出出やお申請がららせざい、方方、井针 対国内の変けもより、自己がな。そのも内的发展形態讲 47 7提り ストカは水中の接要

伊藤原的 があるせ うじょくえいが花田並行行表。 又是北京软件特公中等包架与"空节得目前国内游戏产 w中, 首要发展。该部件2

■自食, 也有就是自工研发能力, 教们举办这次活动 的目的と 也是为"静脉布磁带更多的人才

使用行が得日的国内部からりからえば別回を検討。 改 府在今后是否会正台更多的技技发现在今的相关政策呢。 趣■首先回答你的第三个 觃 耳朵时家母 直都有扶 特益策約,各种根关产业也都不相当数额的资金主人。你 是做亲甲和游戏这一块、木、木、白、含素的像PS2 XBOX 这样的 キ机技化 国家的游泳 いっぷ 3月 3月 7日 不在上面开发 蒸炸性, 这样因应支持起来放吐的物子, 我们也是 首 在向上而申报,希望争责将至更多的支援。杨以说,例 要更快的魏国斯穆勒 还是各年要强少我们自己的开发 和制造能力 这也是本大大会的主要目的管

纪画依对未来的次世代主机进入国内市场招看怎样的态度? ■ 5分足な迎了 国外产进平5的进 可以很好的表 激致广西堤、但是其不下5、 致、激要自己的声似级 機。但依然期待它们都能够有好的表现研

记量效2· 在中区 畅讯、*作* 家海政企业、可以连 继举办 JPTY 游戏餐柜大哥 主要希望之至什么目的呢? **孙■**理由词简单 收集6 高,发掘人才 为希望迈进这 行业的人提供更多的约会

記■你可能已转知道"。微软在序稿并办了XBOX的开发 基此 商用是否有高电压系统等语为解解 像现在XBOX LIVE: 平多收费 新战 在6. . 其4与QQ型根接近。 無识是否有能为在了而开发自 如何作件一時

▶■概点、α在終或方面でなる年起で 虫然目前QQ章 的成場計算不错、他と有かと切い切け 我から有不正 化等非 如果有些会报! 何然是非常希望可以在更多的 1台上发展自 的领域 图目前来点,更重要的部外还 足根塞白芒ビ・多紙の



IPS3台灣省发售详情公开

本刊讯 SCEH于日前 举办 / PS3 L 名分, SEE B 福车安全基本部长女匠协会 千倉中上大多人中534年生 台灣省上主的相关以及 PS3本公方面切締持

出20GB加60GB两 to to 18 HIPT IS TECHAD? 9360GB + 47,47 F 1113171 与军和同步变体 建以非 松台中17980 · 约合。

12月1 h 計 (性) (年) (14980元 (均合人民币3800元)。 不) (女印在 ではは、有透露お内省的首批出货量、仅表示 2007年3月全球出场费目标是600万台。而台灣省時希望 能达到100万台的普及律

最后,安田也公布了4款与主机同步在台推出的游 战,包括《源氏神殿春乱》、《山脊寮车7》、《机动战 土高达 目标锁定)以及《麻雀格斗俱乐部》,其中《源氏 中贩赛乱》还将以中文版登场,对于国内玩家来说是个不 小的投票

本孔语 由KONAM 制作、预定12月21日推出的PSP 战略摩视动作游戏(合金装备 模带行动),现公布将推 出特制。A.彩色PSP主机的同纲包装

合金装备 塘带 | 行动 最级原列的 PSP器新竹 拉事专 生在3代励情宗结后6 年801970年 1##7 主角Bio Boss筑立特 种部队 猎翅犬 的



经历 本 XKONAMI按 1 这种促销方式真的表效吗? 表。这就作品还可同步推出主机同摆的豪华包。其中内含游 戏1套、迷彩配色PSP主机1台、主机收纳包1个、吊带1条、 胸针3个 另外官方购物网站 "konemi style" 还将推出独家 限定级的豪华包、日中收纳包与主机吊带将变更为蛇皮样 式、并附加一种收藏证明书

PSP 合金装备 携带行动) 预定12月21日權出, -般版是165229日 李朝 约合人民币380元1、特制 PSP主作同胞的基体包定价29190日元 (含稅,约合人民 币2100元 , konami style限定版定价39690日元 (含 税、约合人民币2800元

本刊讯 微软于10月30日在日本地区举办发表会,公 布了即将于11月22日在日本地区推出的"Xbox360 HD DVD播放机"以及于10月底正式放出的秋季系统更新的 J. 1980年

Xbox360 HD DVD機物机能Xbox360を用的USB外接 光斯、松克11月22日在日本銀出 定价20790日元 金額 约合人并 51500m 连播放机可通过D-SuB vGA端子 输出1080g131 47点 4差和D端子部分因为受除于AACS 规项限制 大业内侧到1080p影片时。将只能转换为1090 输出, 不过热水锅~~不专业限。在音效部分,由于光纤碟 子的頻應有限 无法支持无头真压缩格式的输出。因此 都将转换成Dolby Digital 5 1声道通过光纤维子数字输出。 或者是转成Dolby ProLogic h通过RCA端半模拟输出。

另外 发表会中也公布了10月31日推出的Xbox360 粒重网络更新的信息 杰尔的更新搭开放WW文件的首 接端的功能、其它方面的更新还包括了现化Xbox Long 陆 标号管理 卖场以及系统管理等功能,总计更新项

次世代网络版动作游戏的一次

2006年的东京游戏展、与去年相比 网络游戏的数目增加了不少 最终幻 把11)、(Fam Star Online)等以物間 有众多用户的游戏吸引了众多5m 平6" 4 意。网络游戏运营的关键,在于在线游 **垃人数的多少。一般来说**,只有打出名 气之后, 网络游戏才能有收益。一些原 有的游戏频整这样懵懵发展起来的。像 《怪物猎人》、〈天常〉等。而 些户 经成为系列的著名游戏网络化之后," 借已有的人气在起点上放获得比较大的 优势。最典型的就是《最终幻想11 (唯典世界) 这样的游戏了。 而光荣的



7.超大的人气, 干旱光要决查将这个系 列何游化,而且是和家用机设置一样的 动作清板游戏 (真?三国无双BB)在 网游新作中大受欢迎、今天我们要介绍 的,就是开发这个游戏的Fleven Up制作 小组的制作人松原健二、导演藤重和博 和担当运营工作的菜原哲一位先生。

在一般八年日。 在 与无人公 * 10就要等钱 分于各地部 这一片的 、佐 唯二是人等名及有

松康■实际上、对于大家要等待这么长 的时间才能玩到游戏,我们还是叫到很 抱歉的。我们一共准备了大约20多个试 玩台,没有想过有那么多的玩家要来证 E--" # "ELEVEN U"

局支队伍的对抗战具是很大心们

栗原■コーエー确实很强啊。(笑) ₩雇用今日的对战(9月23日)中。"二

工 " 取得了3不0的胜利。以前在同吧里 参加(真?-国无双BB)公测的优胜者也 来了。开发者的实力突然间就增强了(%)。

於 (·无双) 原列名气的居 (廣雷■北际上大京都界(无双)※幅

松原■当然也不只是无双玩家,喜欢问 特游戏的非fans也有不少。

1GS2006出展之后, 你们有什么

t, et is

於無圖章全級比我们的想象。行讨的人 都觉得"很好玩",这给我们留下了很 深刻的印象。游戏的试玩者、大多数是 有《无双》游戏经验的人,而那些以前 没玩过 (无双)系列的玩家在别人指导 下进行charge改造的影响, 经常发出 "居然也可以这么攻击啊"的赞叹。许 多人在参现TGS的时候被这样们游戏等 引。附以武额金约乘粮多

44 45,440, 5 6 two ma films . A 五角 大阪 一直大丁 在 大方 I to to did not so the v, 1 - - 1 / . E

松原■独也有同感。〈无双〉这个游戏 的品牌在全世界也是有很大名声的。 很多 人 看到这样类型的游戏, 创售到 、无双 这个学学 这些干扰无瑕而生在针中、目 的人,也有很多对这个游戏产! / 趣

1 11 155 en con a sur 1976 4 58 2 2 2 1 . . . 32 97

運順■(真? 国无双BB / 是Yahoo! BB 和Softbank事供服务专业的海券、由于 作品的人气很搞好 所以 41 的关节等 多一性. 不質 无双 矿人气有多点 如果 分人上特新的话,这个网络也是失 败的。所以我们考虑,必须先要让大家 都去以玩

殊分取者 人名严维教务品立意 " 他的干效服务总出版。为

秦原 正式运营的时候服务器是Yahoo BB专用的、没有使用其他服务器的。サヤ 才 其他 、 上 于抗吃 人也 也。 他不 饭

上上的主要的 医有开管 的复数难动知识 Sid, and Pil your the Latt E.

栗原■基本上、情况是这个样子的。考 虑到服务器的承受能力。我们提议、大家 可以到专用的网络游戏家(属吧)夫玩 湖西南州台坡克丁 "港江河人 著 10311198 據廣書上式运行开始的时候,到11月於1

个月时间里, 大发可以先在风吧时, 之后 的参求下, 还是丰富了它的内容。不过 说,网吧的费用是在上网络南京原就《东 支付的。我们把这些费用和(真) 每天 双RB)的服务整合并在一起。在设计时 费系统之后, 我们在一半的店铺中进行了导 入性的实验。玩够了之后,就可以交钱了



费用人行的方 大水石类(多 . 35 15

用帝钦栋+用帝网1早拉=重要 松原書(真7三国无双BB)中,出击的 要支付了上河的费用就可以玩了 B*蜂带使用名为 干疫库槽 是多效中

数 キャード・在最初可以购买一定程 空产星物 而在网络分词最初不必购买。在

测距以1小时为单位进行计算, 在入床 A 并谓至 徐士广,假如说你游戏时 会性未双军機,在腐店的討候交付

-Play Open Test (在线公測) 为目的

1: 说这次公衡的目标吧。 **画面**网 首先要对这个对战通信进行实际 性的测验。经过技术性测试之后, 我们 取得相应的的数据之后。再收集玩家们 对于这个的反应。在正式服务开始之 前 进行最终的确认和调整。

"我然下海在正广飞等的研练不会

廉置■有的部分是无论何时都不会变 80. 我们先在公测时进行实战测试。在 慢慢对正式运行的内容进行修正。以后 的形象内容的各种optiong/径弱度都要进 ・ 週替 しちば、通信聊天机能。以前 2000年时候没有太多考虑,但是在大家 再支付现金,这就是我们的搜索。通常率 在真正测试的时候,有的结果的原先的



一片的小编章使用无双军 100円57

羅賈 并始是不用的。但是 我们在试玩的中途, 为了测试

无双军檄的服务情况,增加了这个内容。 松原圖在公測的时候,无双军撤是免费 使用的。实际上大家不用直正花钵。只

THE REAL PROPERTY.

> □ □ 冲突的结果、就是在冲突激列程 变得高价债券争夺独占, 国力最高的国 该可以最先提出进攻的要求,以此为顾 ·尼2个小时的话、转按明2小时的份额 序进行都市争夺战。1回有3个都市参加 人 > 内行字 中歧里的华代与名

> 力数、都市数据是 人牧羊。

1个。技术,Mid 的B1修势力数是有限定的。 这回一共有5个势力 刘备 曹操、孙坚3 个势力之外、还追加了董卓和袁绍个势力。 数人 二首多多一说

藤童問各个势力不同、>的话只有2个、也 有3和或者4个城市的势力。全国 共有31个 城市。这个和正式运营时的数量是一样的。 一个的点键 成革命教师 的中 外内还不成多个服务器在近行吗

廣量■差的。只要玩家的数量增加。 反著也联会》的世界也会辅时增多的。 · 处据合时至气;世梯造成社

畫置■減久的任务是将系統性的世界級 动、构制 网络 为目的 公测结束之 色、游戏世界终端、玩家所待的武器利

服饰都可以有锻地继承不来 27 年4.13 电形成条件光针公完

■ 中国力达到一定程度、最终决战

发生的时候。之后谁取胜的话,就可以 取得天下,游戏的世界就终结了。 化人自己的所属势力可以变化吗

松康■平时是不行的。在自己的所属势

力灾亡之后,就会归胜利势力所属。 ■■■后来的设计中、也可以选择去算

他势力。此方说。自己在刘备势力下。 在缴给曹操军之后,可以选择把曹操的 军队吸收,也可以选择投奔孙坚军,继 继参加对曹操军的作战。但是要去其他 绝力的话, 自己的想力必须灭亡。

松原■这里没有像(信长)系列一样的 "出密"的情况。

一堆圆枕不适 自在野 不奉加最终 失达 医在外上手脚地生出 行及礼 松原 3 分有这种设计的,如果你不喜欢这个 日本的点。一个可以选择其他的根本去玩等。

★新闻人物★2006.23 21

10月31日

参 「 | 边厂商3001AD | 表了一款适用于PS2、 14.3 ·通过~部的量+器量 ▼ 画面,使用光枪进行射 · 显示器还可以随着玩 5 . 部的转动来达到变换 现点的操作。于过去产业 价格昂贵,约合人民币



box360的消息 而在日前,这一事件的更多 后爆报道终于公布了出来。

----本次的真人 版电影(街头霸王)是为了纪念美国(街头霸王)系 "安售20周年,据官方遗漏本作的主人公不是隣或者 育, 而是人气首配一指的寿丽、目前该片预定2008年 在全球上映。

11月2日

BADDINGOUNTERSTERS TO THE TOTAL STRIKE I, M **维在大约一天以后再次进行了小梯度的更新** 再次更 新的颜因是少数玩家在初次更新后出现了不同程度的 向题、例如无法并机等情况、自前微软已经为这部分 玩家提供了相应的维修服务。





版本的主机并不会同时发售,而是首先推出60GB版 本, 随后20GB版本将在12月开始发售。

. 0 1 1 1 11 7 1 1 1 1

2 1 1 1 1

11]]3]]

4 左有传言称,神游公司已经证实将向国内引进任 ● 构Wn主机 而且神游公司目前正在进行相关的 努力,不过引进的时间和方式尚未确定,

● 4 7位◆11日1日业市が日田町47条5 马动期间将发售专门为粉红色PSP量身定 (4) 作为用手槽包、吊带、主机收纳包等。这些产品都 學10億 4 華、限量发行活动从11月22日并始。





干燥当天 大型改有子 ,可以参加这次体 机区 其执闹程度效率不亚于任何领主机的发售 ----

0 1 x 15 3 2 4 4 4 微软娱乐事业部本附年至现在力上在收 入方面增加了70%, 尽管该部 1/3年末到9600万美 元,但此去年同期的173亿美元亏损已经进步不 少。这证明360的销售 路走高、没必要降价促销。

日本WII伴验会整编非常

本刊讯 任天堂Wii体验会于11月3日在日本爱知县名 古屋市开幕。这是即将于12月2日发售的次世代主机W 最后一次与普通用户近距率接触的机会。于是当天一大早 就有不少人排队参加这次体验会, 其热闹程度丝要不亚干 任何新生厂的方律

早晨会场平位之后、所は与UNI主机 同安物的 等 年达時、京学師、主 のバース、今被相配了长队、在9点 10分的时候、工作人员就學: 零かに以答点140分钟オ 能试验的告示牌,而在不与 9 1的时间教变成了

240分钟。可见这歌 首发作品对于玩家的 吸引力还是非常大 的。其余像是《瓦里 奥制造》等作品的试 反台前也都有不少人 在排队等待试证。

另外,除了知名的大作外。(Wi Sport)等小游戏~ 及Wi的网络服务"Wilchannel"也吸引了不少压取符品。 从大家的和极反应来看。Wi的首发 《上右《错的成绩

PS3与360实力不相上下 他内人士评两大主机伐实

本刊录 PS3晚了360 年的时间发售,其充足的准 各时间和得价的特徵似乎越聚享于对手指名。然而加拿大 Silcon Knights游戏工作室总裁Denis Dyack日前在接受采 访时榜、PS3和Xbox 360的买力相差并不大

Denis Dyack认为、在公众看来PS3要比Xbox 360更 好。但在游戏开发人员眼中,二者没什么太大的区别。这 位加拿大游戏开发人员表示。PS3的CPG处理能力更强。 而Xpox360拥有更大的内容。PS3的潜在能力也许得高。 但游戏开发人员现在还很难充分挖掘出来。同时他也对新 一代游戏开发的困难表示遗憾。他指出,上代游戏开发一 般需要30到60个人。而现在则需几百人,规模上已经开 始接近小成本电影了。

为常尼在两年之内没有不可能抽到微型 用W-能否成功



本刊讯 前段时间,美国外游戏杂志的封面解外以第 *METAL GEAR SOLID 4 ON XBOX360? ((合金裝 备4)特登础Xbox360?)。的大标题字样。不过当时文 章中仅仅表示这一消息确有风待,但真实没有待证实。日 前,这一事件的更多后续报道终于被公布了出来

该杂志现已明确表示 2 百四年通牒3 并在12 月号的杂志上将会刊 登波事件的详细说明文章,但是文章 的具体内容现在还不方便透露。 另根国外的知情人士透 置。(合金装备4)系列的确有符号能Xbox360。其原因 是由于目前PS3的产量以及首发各块数量还不能让人满 意,所以KONAMI高层担心(合金装备4)登略PS3以后 无法收回成本 FFLIKONAMT官中巴巴勒亚对"合金装备 4) 扩开发 明珠(t, 要求 8年; at' / Xbox360別 作。这样的情况有些学生、· 中 TAPC OM 可 ") 真司扬 医、而后便又推出了PS2版(キャキナル・ 柱。

这 海象现在还没有得至KONAMI宣方的15 3、矫 以我们还有待进一步的,亦作途。 如果的确现实的话。那 么360的玩家就有福了。

本刊记 SCET 2004年E3展PSP主机首度曝光时, 統 曾经展示过PSP专用的福像头与GPS接受器的概念周边 图,2006年3月中的PS赛业设明会中则是主致宣布将推出



这两场助边产品。从最初公布到现在发售、时隔已有两年 多的时间。但等待总是有同报的,因为今年PSP最令人关 主的也就是PSP专用搭像从和GPS接收器了, PSP专用捆 像为已经干11月2日发售。并且会配會 数数件(型号 PSPJ-15003 + , 機价为5000日元 (会人民币338元) GPS棉收算将于2006年12月7日发售(型号 PSP-290) 物价为6000日元 1 合人民币406元 1 。有了这两个周边产 ? / · PSP的应用范围再次拓宽、娱乐性大大加强

PSP错传, 的包装比较简单。 内含一本成明书、 个摄像如. 有 个装搭像头

的塑料盒、褐像 5-87600 1-4程数图 強をかりが見る

简色。但对私并不是金属。底座上有PS系列主机的Logo、 PSP字柱。、及場像一的像素数、在镜头的在边是指示灯。 方边石两个标:是否計模式和普通模式,最左侧是麦克 风、另外在璀璨点的一倒有和主机固定的螺丝钉。安装非 常方便,并且或杀围

PSP構像《一範用于系统为2.8以上版本的PSP主机。 14 久愿要广东 电的软件配合才能使用、直接安到PSP上是 无法使用的 据》, 参F在今后还会推出一系列对应摄像 »的软件 包括拍視大。站的纯娱乐型软件以及类似于 EVETOYED May 7 9.98

PSP+ 引導像- 型号PSP-300) 有效像素为131万 1 实际的记录像重数根据所使用的软件不同而不同),果 用F2 8 28mm/定焦镜头,摄影距离为40cm至无限元。微 距標式时幾條距离为7cm。采用數字变無方式,储存格式 为JPEGA 静不远 参与AVI的动态影片,内置单声道表 克风、可景树LPCM音频。摄像头尺寸为45×273× t6mm, 重15克,

在排配编辑软件时, 该产品可支持480×272或840× 480分辨字的JPEG静今继像摄影、以及480×272分辨率 每秒30涨的AVI动态图像摄影 最长15秒),除了一般的摄 影功能之外,还可以提供静态的定时摄影、监视摄影、像 在排影,以及动态的。问数指影与赤格描影等特殊描影模式

所拍攝下的照片或影片将储存于MS PRO Duovit/L维 中,并可通过软件内置的功能来进行浏览 编辑与主题特 效处理,让玩家可以自己赞照片成影片加上各种转尝特 梦 图文、音乐与音效、制作像是大头贴照片或是主题影 产等。所有可以增加的特效种类超过了300种、最终玩家 汗可、中、牛头腿好的图像传输到PC上现赏。



カタ 将+10以 から なべ・塩 畑 (会居) シュール (**) ***



On Our DS Liter TY * * 4 9 31日正式上市 ノリロー・・・・ ム・ 1. 1. 10 7 (新年30 00 00 199) * A

● 項主 数十、数6 1 1 一百百些作 ACCEPTATION PS3 KW 以及PS3功能体验 57。其中11月12日为一般民众开放日,任何对PS3有 兴趣的一支部可以自由入场。

am a simple to a destruction of the second 40款游戏。《中国地道市门专引

11月6日

●SCE社长久多良木健在近日接受媒体 * 庐时、透露 了初版PS3将配备PS2的微处理《 Fination Engine LEED " SHIRITH Greater Synthesizer GS " 详细报道请见右侧」

● B本港高杂生 - 同 ■

I MP WELL 布, 蓝花 的号 **电性品出经确定准** 出。这款港画的名 2 时是 遊览ST>。 作者不是鸟山明,



华田 不参。 ●微软日前正式宣布,36对战格斗游戏(死或生4)

的全世界销量突破100万套 今年是《死或生》系列 健展10周年,在11月22日,该系列的最新作品(死效 1 心滅挑號2) 插计也将会成为瞩目的焦点

●日本媒体近日透露了坂田仟億時期的真川 以底。他 ・ 力步嫌性緩状而被同公告 / ケード - 〒砂里羊 植物1于万日元的精神损失期 、补油的流流之态。

11月8日

· 4 . 1 · 2 9 87 1 1794 6 20 2 24 14 电存储 "五郎" 趣味十足 走近你



会发现在广告板上 的PS2的按钮是那种可以按破的自己。《介知车的 耐燥如果无限的活筋时可以支持 这故广告大概敬是 为了寒出"可证性

● 1 1 1 7 年分 接手 プルタ 1 計算「火焰干炸 度也止在網走中 这九个城市分别为 上海、中山、 成都、杭州、南京、南宁、济南、珠海、长春、目前 部分城市已经开始武运行。

●三大厂廠目前开始互相指述 ポーラバキの方主張 1 A自己 任天堂虽然没有参加限制 自他们的NDS 也被索尼称作了幼儿玩具。

SCE发表最新配色主机

本: A SCEJ于近日发表, 将于11月22日起在日本 地区推出"柏红" "梯"、"金属蓝"新配色款式PSP 手机, ...及"地址" 蝴缎银"新配色数式的PS2主机。 本次预定推出的"粉红(Pink)"。"镀(Silver)"

*金融菜 Metallic Blue I *配色PSP主机、是维黑色与 陶瓷白之后所推出的新配色款式、都曾于东京电玩展中枢 出。粉缸款式 (PSP-1000PK , PSP预定11月22日推出 银色款式 (PSP-1000SV) 与金周函数式 (PSP-1000MB PSP8URLT · · 维纳12月14日与12月21日相出。 目前而去计划于其他他少为售。3种配色数式结采用基本 坂包葉、定价20790日九(含稅、约合人民币1480元) 同时发表的 图5

[Pink] "写明的 19 . Satio Silver 16.76 PS2 # 6. FG3 + 11 E 22116. 告報: 1 6000 日下 在初 如何日本 币1150元1,其中物组 数式 SCPH-77000PK 将采取现置方式发售。 缩吸链数式 I SCPH-77000SS 1 刘是着于2005

年11月推出过的再版





本刊出 SCE社长久多良木健在近日接受媒体采访时,透 置了物版PS3将配备PS2的微处理器 "Emotion Engine *EE " 与绘图 " " "Graphics Synthesizer I GS I " 。

报道特定、SCE 基本 + 7 通过Cell微处理器执行模拟 器来提供PS2多效的答案之能 但因部分游戏并未使用 SCE所達以外函數度 推入條保養案件 因此決定配备EE 和GS ,,硬件方法达顺兼器如弃的 不过久多良木健表 示PS3的EE与GS很快教会取消。这表示SCE将会在短期 内磁投模和器中兼容性之后。止PS3改以软件模拟方式来 提供市下基等PS2的功能。由于目前全球发行的PS2游戏 达8181款之多、软件模拟是否能达成全面兼容的目标尚 不得而知,因此配备有PS2硬件处理芯片的初版PS3、或

SCF于PS2上也美配各。。PS微处理器R3000A为基础 所设计的处理芯片、借由硬件提供向下兼容。因此本次 PS3配备PS2硬件处理芯片并非首例。

撰和台波漆银行到底 iDS Lite珠光红版上市

本于iniR iQue DS Jie第一款新配色产品珠光红版户于 10月31日正式上市。这是维約千久发布SP珠光红版之后。 Que神游又 軟飾却可臺門中产

DS Lite上市以来。 其中 产品性和可量的游戏情况 カナセル内 名だし 口しょ ロサヤカコナ井京場所用 好好有容量"与UFGL 中 中华 目 叶智1、期后存款 我的"就在了是"禁气,必要情况不是称个增生。加上 之前的水晶白 珐琅青品色 100 萬上 12样的需求 在 业多斯扩展或的排序助调下。可。经过未来DSL用户中 情 保持"的比例将大大提车

班、解 渐载中售产品步捷定,QueDSLite各种软色 おいいりょい T 可以很方便地购买行货正品



为场话伴信隆职原因披露

本刊讯 之前本刊普报 道了TECMO制作人坂垣伴 倍被降职的消息,而日本煤 体近日则透露了降职的真正 原因。让人大跌眼镜的是他 拿然是因为多嫌性骚扰而被 同公司的女同事投诉, 并被 要求赔偿1千万日元的精神



还不清楚具体的姓名。年龄31岁、据说长相懿似日本明 至久部美艳、负责宣传工作。她9月8日辞职离开TECMO / ·· 445月10日对坂崎峰信和TECMO公司进行起 五 格利 医中肾结膜多次利用工作之便对其进行强吻等 性痛病 中十四郎 日日是日内所重要人物,所以她也只 かえたムキ よも・17月份、被害者才把这件事及映型。 **的**, 21 4 久的新任人舉部部長

现在TECMO公司虽然把坂坦体代降职,但是他的1 作内容完全没有变化、并且也没有向外界说明陈璇的理 由。由于公司不 承认按每件信的行为是性骚扰,所以被 客者只好雜訳

本刊讯 值PS3、Wil发售之际,三大厂商的正面冲突 已经愈演愈烈。日前他们开始互相指责,用贬低对手的方 志来抬高自己。如微软钻贵PS3的网络功能异常混乱、索 尼则称微软多磷蓄高伤害消费者。并称任天堂的NDS只是 幼儿玩具。

Xbox Live一直是微软景引以为豪的产品之一。而蒙 尼也为PS3设计了相应的网络服务。对于来自对手的挑 战,微软毫不客气地指责PS3的网络服务为了经济利益争 **投杂利、绘洁卷套和玩宴带来的只有混乱和察场。宝尼也** 没有抽过攻击对手的机会。称普通版Xbox380并没有配备 硬盘、因此对普通摄印中来说下数服务对失去了意义 蜂 非他们再另外花上99美元购买 块20GB硬盘。这无异于 重参损害玩家的利益。另外常尼也没有放过任天堂,他们 认为NDS是徐幼儿准备的玩具,而PSP则高负着开拓一个 全新黨机游戏市场的委任。

硬件厂商之间的口水战已经磨见不鲜了。他们在指 专对方的时候,是否也暴露了自己的弱点呢?看来还是任 天堂聪明、让常尼和微软自己争去吧。

本刊讯 任天堂于日前发表了Win的游戏下载服务 "虚拟平台 | VirtualConsole] " 在年内预定提供下载的 游戏防器 # 15° 48\$* 55

おしゃい 的游戏下载采 取付费方式 FC游戏粉数约 MDMRBA 70600B # # 8



合人 民币42 ↑本次NB4的下载游戏仅有一。

元)、SFC游戏等款约800日元(约合人民币57元)。 N64游戏每款约1000日元(约合人民币71元),并且依照 游戏的不同而特徵有所调整。目前预定于年底前提供FC 游戏17款、SFC游戏11款、N64游戏1款、PCE游戏B款以 及MD游戏11款,共计48款

先期提供的游戏中有不少以前的知名大作, 包括FC 的《超级品里專兄弟》,PCE的《高标名人之新習陰岛》。 SFC的(春尔达传说:众神的三角力量),MD的(火枪 以及N64的(超級马里與64)等。

Series St. St. 24

. COLUMN TO STREET, STRE

我 いいいかい 最麻道に一件車所是押 这种事物称为 视频系式 video



"你可以给E3起个新的名字"

The second of 4 M 1 2 G 1, 1 2 211,660, 2 . . . 1 4 1 21 8 4 1

"〈最終幻想12〉的全球出货量已经达 到390万,系列累计销量超过7000万。

40.4 I was it. x + 5 + 5 + 5 +

"(胜利十一人X)是本社著名足球 游戏系列 (实况世界足球 胜利十一人) 在Xbox 360上的专用软件。游戏的画面 以Xbox 360的机能进行了新级别的描 蛉 统手的面孔 以服、缺场超得到了 精致的再现 游戏声音对应5 1声道、临 场梯达到了前所来有的标准。本游戏当 然对应Xbox Live, 和以前系列游戏相 11. 通信效率大为提高。与单机对战的 20 图 相 化

4 12 1

这就是最初的Will "



・利子師さらぬ 毎カオリ海像 全傷 ヤー・・

> · 到45年2 Disnev的章贝、他们也 支持我们朱仲这个游戏 投现在可以点 的是一致"有年多多意,但是以存还支,藉己之有。」。 多處玩家 窥如人且至 石磁定文章 少年甲胄王 取件 地之市 先三版Fina Fantasy versus X I. 之后 f 推进一下 步工性 现在该论游戏的细 节环为85过星



for the dig. 11-2 1000

"Lara Croft不只是 个游戏角色, 她 力的角色。

不 自義者 发性 司主 语电点 * v1 0 4 45 7 1 《 4 中,将收液历代作品中 最精彩的美卡 但是游戏本身将是全物 s - s - c - s - 1 - F - 80z 1000

"独咖啡仍然使Take Two处于水深 火物ラ中。"

partial design B. Committee of the com STATE OF THE PARTY OF THE PARTY

> ",战争机器, 标序 2006 年 F3 展 最佳主机旅游



杨介质内世典

-----..... a company of the company of

智的 画风非常华丽月细腻、翠彩 高丰部等中央京政证, FJ NDS 的由家 慈鲜的; 鹤景载讯, 而且因为游戏中有 许多主角心画风格的画面演出, 座的 而反明符号通动操作, 因此本文并未请 至。后来相任美术设定、而泉改由其它 人担任

43 4 1 1 1 214 1124 - 3 - 2

"我在本游戏里最想表达的,是千军 是一个数码世界的名人,也是游戏的象 万马大板模战斗的夷快感,以往的动作 在日本各地所设置了'DS Station'NDS 征之 各个年龄层的人都喜欢这样强 游戏语多 实对付两三个敌人。在《九 †九夜 中别是可以一次打败数百上千 名的敌人, 游戏中包括各角色的 般政 击招式与特殊攻击招式,如"水晶攻击 (Orb Attack] '与'水品爆发(Orb Spark I ' 等, 也都是以大规模单数的 华丽视觉效果与察性破土抵力所占计

m F & PSP I -- 3 + 1 + 3 + 4 ** * * * * * * * * 费了产多时间在基础建设主 而且为了 过去 动场直接拖紧 更多的网络连功能 等等 不可以在各种工具都上经济条 也 世经有一整的开发经验, 所以如果之后 , 决定更多作综篇软件, 将约以获得事件 功岭之内、可以非常更名人与西南存在 斯萨内容制作上,效果也会更好

体荣 箱、+推出 种质本 限量版例 。 20 条台中 490元,采用精美的全属盒 , 包袋,并附噼 本官方带作的 股天的 ; " TO Destoyed Ready 444, 475

on March 1985 on

-SCE在中国台湾的负 责人安田哲彦, 在展出 1. 上与两位宣传女郎一 起向人家推荐PS3主机。

W 的展出会吸引无 数玩家光翔, (春尔达 传说)酸目



A second party of the State Second

: 星市即将推出的 3 款 PS3 游戏 都行 对主机 的硬件 放货做了特别的设 11, 11中 核子 14 压缩由谱 会格 约翰的操作系统*全新的 PS3 动态侦测 長期終44以合应提升游戏性, 而强化局 的画陈也。」如家可以的易察觉各个车款 之 6 年 差 军 ,同时 死 分 地 发 择 了 蓝 光 光 盘矿 高容量和传输率优势, 可见会推出 的后该是RD分散版。

5 . 9 · H H . 1 1 8 9

从10月26日起至11月8日止,我们 试玩贩 游戏无线下载试玩服务站,限时 提供第 1 话开头的试玩版下载试玩。 让先前未能牵起东京电玩展现场试玩的 日本玩家, 也能预先体验这款在东京电 玩展中创下数小时排队纪录的焦点话题

1, 1 20 T M 11010

4 · F PS3也将推出20 GB 和 60 GB 两种转换 其中型号 CECHA07 か 60 GB + 机将干 11 月 17 日与美国同 步步快、建议售价台币 17980 元,而型 号 CECHBO7 的 20GB 主机则预定 12 月上市、建议管价台币 14980 元。

4 11-1 John Conceptor, To TABLE OF SALES STREET, SALES SALES 1 2 1 THE WARRANCE WHAT THE RELIGIOUS AND ADDRESS OF



and the same of th MORE IN ELLER THE STATE OF SELECTION OF made con ac. so some set att. of the Asserta & State of a replication to the state of tax minimum toxic to the distriction of the state of the Tarther to grant to the or the profession to a profession to Mariatale a decrease a postular Miles and a few and application of the contraction of the AMARA CONTRACTOR STREET ATT A RELIGIOUS TO THE WORLD AND SECTION. a round water our many

Gamet ube 上根在日本降价

日本年刊基本在10月底开始对任大宣GameCline 生机进一阵,"运输分配"原平定《14000日 11 十台 人居市980 · NGC = 机从05年10月27日新改为平 放价格 主自用为本之后,部分日本的店室都课整了 NGC的心格。十世紀降十1万台主要石

新師傳輸團06年年、NGC的領地就已经至了無珍確零 物化、体关型的完美的存变 一路 周州了省首不接的 酱脸扇面 NGC版外设在哪里 电斯对干点手轮骤率率 : 市场的PS2来说,它是超退七十史舞台了 不过任于 **並計业并不思非常存高,因为宣视依然保恤制的天下** NDS全球销量突破883万台

: 在 符度整件 1763 · ,日元, 江主王门助 成の762%、青華 新油 为196亿 H 元。 43 / 51% B4



全由主机无值的硬 件特售等。额上去。1678 4 46年,只有掌机比去 + 抽 脚學长 22% GBA + 机整件 植物公数比去计同 即域 52%、累计出货台数 17004 N. NDS主机累 后,任天堂便多条竹竹 公布"NDSP" 直 1销售計數为883万 NGC 1相销售计数为81万,比 2 年 6.1 MB 14 1 7.36% 、 聚 十 66 株 12 80 1931 万

新国課論■往天常以段町のかまだ布を根明型教具 NDS, 而其他所有产品的利益的利益。这种状况 于是并久之计、家用机方面的空钟含霜转效。

2015年112月

超过45。的玩家登陆WI-FI平台

之后,已有超过45%的玩家使用华弗的作大堂W-Fi 新聞彈轮■任天堂的零机一向都有不错的表

+ 分令 人 義養、 大约在一 部的时间内在美国就装出了 11万2年至以上

新国体论量家用机的网络化学已影响到了掌机。而作为 新生事中。广大的NDS大家对近也表现出了极高的纯情。 年末确战任天帝大获全胜

05年三天学日本井 1 市近年几乎将查取過 出了衛門 等是书明 日名が和かなは領菌 想A中、前30名图图 位记会被需用相反反



攀所占据 微软空机的游戏机 5.4 尖声露宽 向在这 前30都弥然中,任大堂及上云 20个原仁,并在前10 名中为在7献游戏入园 在硬件片值, NDS的销售量等 直可以甲烷人之形态。 太州60° 台的销售势大已经给 过一年前周围,首专研究的数量

新園課论■ロ天学と当に在まりの年末商战中出尽了 民主, 分别在掌权 均多用机分级申请了第人的销售所 橋 化任天室比8°的NDS出场要一销售速度完全不成 正社 千层外界已经开始带南 场较大的缺货位机正 A 30 98 99 1

NDS全球销售1300万台

在轻达了05年至最以及新年的热真之 **串號人战時** 但 14 8 5 % 计 1 数 7 并不是 ↑ 分在磷, 于是他们有来更新。8 与天防公 布的销售量 当R*任主要美国总部行销副 B 栽Pernn Kap an 管对标识用NDS在全球实 出1000万台、千过那时小算个时间地区的 100万台的销售额。元后支任大家则是押除 #地区自去年3月五开5;杨恢至◇的350 台全都算了进来,所以相至全球约1300万 BNDS版 与甲率赛车DS 在北美地区上市 瑚 台的NDS总销售量

森特来进行无物对战,而选作由于是第二战支持无线。现,而NDS更成为一史上特色感像最快的一台掌机。老 网络的NDS游戏,引起了人们的缺失好命,其销量也。任的创新路线在当时已经获得了报客的从可。也为We

MREVOLUTIONS

"富不过三代",在建攻业界似乎也有着美術 潜植物。 水产的一块两个面面的一块有的形成了一块有机。 有双块面,可是由于在工作和工作的一种。 我够同时在被告任天命的身边

全面接受 一种 王是任天皇用以定成的兵者。宋 都知道:"你们"主张国际主机副学的正式温馨:在师 前,也是唯一个开始的代表。 18V2-1829 第三章 代考一直通过美能基础主象的正式表验。第10处理 革命 编辑传写教的语序 设造物 在天皇公布情况和 **时後主義 (独身存留) 三氢蛋白物物。TENGLITO** 这个有一樣被責任例他引用。所以許多人會經濟學例 **可能为他的独引国家**。 许有满型当时是 革命 的重任。

我们不是在和微软或是常尼克争、我们被拥抱。 文基目前 医双甲甲酰基苯磺胺 网络水海的脊椎 个相当等的地震问题,不是实为不完而为多。他 政方法所以是自己的。 多名 计实验检学的。 并为他 的是在"他人性关",他上对生如此,则使是本标示。

REDICT LAND



《徽書子了相当的厚望,传奇制作人宫本



· 阿爾森多:植物蓝色是紫色岩色岩等植物含义 新技术主义等。 如果这种现代的故障不同有效的 DE TO LEASE THE AREA OF THE PROPERTY OF THE PR

地域被機械特別方法身不能被無限時間戶傳数 - 一個有別傳統。引起天並於九歲來看,後時繼續要 · O TO SEAMOND STREET TO TO

记得任天堂房宣布NDS連念 CONTRACTOR OF THE STATE OF THE · 但何次美国藩后的 · 都是古关推 · 市场放水的 (銀頭鐵道: 報酬者料不過何期數支上資源效 **机械公司有益45条件总理的支票的证明,**所以 計算技术或上的機能而並 Wij和NDS有着异曲局

· 大根子 , 47

NDS遺過严重缺貨危机

05年的冬湖南战期 » NDS。 用60万的销量成 为最大的赢家。但当时与《享秋与在主和出货量不足的 意机。不久之后,NDS龄特的质象已经越来越严重。在 日本很多家商店里都样生了税销的告示牌。由于日本 MINDS 主机体。应求,加上年末NDS大作不断,部 分游戏店铺便从其它渠道技来美版NDS主机贩卖,以 者是消费者的需要。

新闻译论图 与时的日版主机售价为14800日元、但新一 推到货的美版蓝色NDS则要19800日元,虽然足足贵了 5000日元。但头 推70時主17母钟就被抢脚 空、可 ・ 181NDS在日本的人の元元組計了算它主机。 男用殿诗雷茶奋发伤日



任美堂社长岩田聪 在场要采访时表示, 每 7月1末商战是 年中 **医**葡萄的时期,在去年 的商战中, 任天章凭借 者NDSm世异表现。成

* B 5 / 篇 * : 据可求效是革命来初溶中打 7品之へ角色 名田駅 * 1、そ中を零售商进貨的業 要、最佳的基的唯出B 机为减余样的单5天左右、也龄 是11月下旬 今年5月的E3上将展出接近成熟的革命 现格 随后就可以投入批量生产。

新闻译论■NDS的缺货使得升度对任天堂开始产生不 满的情绪, 此时岩田総放出Wii的消息, 部分领由就是 要转移大家的 主意力。

美国公布主机购买统计

近日 美国知名BLOG网站进行。 项次世代主机 有关意向调查、这一调查不再像之前那样 大士机分 散开调查,而是保取了明介的点法并与综合分析。在 要查中, 同时购买PS3 以及Xbcx3608 比率口有8%, 愿意购入PS3或者Xbox3608"共享新有意言购入任天 雲的革命。在接受调查的4544名玩意中、愿意陶入革 厂商所走的路线干回、因此碰撞并不激烈。 金的玩家达到了84%

新闻评论書社計美国、おかぶ原語見无疑为任天堂帯 来了更大的信息,从 67 名声: 19 逐至盖上了另两个对 ¥ 看来价廉物美姜县创新的主机已经获得了以可

Bull-state A

DS Lite相关细节完全分升

NDS Lite的公布。全 == 是国申式的, 然而在 自 息发布尼的十多天里, 任天堂从来对这台改良 型NDS的细节情况加以 任何说明。几日后、16 _



天堂官方终于公布了NDS Lite的相关情报。并公开了 随手机捆绑发售的配件信息

新闻评论■谁都没想到,让天堂解决NDS缺货的手段 **居然是推出新的机型。这招的高明之处在于不但让人** 们的不满情绪得到了缓解,而且就连已经购买过NDS 的玩家也对新主机产生了兴趣。

2006-17-08 1

革命首批开发会件发放

据美国游戏媒体的报道。北美任天堂分公司已经正 武将1000多个革命手柄的开发套件派发到各个游戏软 件开发商的生上 任天堂首初基命的手模开发套件完成 度并不高,本次录发的应力。个有与年祸和一个长形的 接收器。官方并没有源发革命主机的开发套件。但可以 把接收器设备安装在NGC主机的记忆卡接口上,用 NGC主机来暂时代替革命主机价开支套件

新翻译论画用NGC代替Win的开发机,这种做法干零尼

戏,这根本 、添入以 今元次也说明了任天堂的聪明 之处,新主机不见得要多高端,能让玩家们喜欢就行。

2008-14-04. A

任天堂公布上射年亚维

损据外汇市场的动向,2005年11月24日的中间决 算发表时,任天堂曾公布过2006年3月期 / 2005年4月 1日至2006年3月31日) 的业绩预想 而本次他11在 些方面进行了接近。关于当代业绩的终于主要是因为日 元比价的下涨、结果导致上次发表的外汇差额大幅度增 加,所以经常丰益礼与丰中都增加了 NDS的共销也是 导致总额债税 经增利益和本期纯利增加的主要原因。 新闻译论画看看任天常的业绩。他们的日子朗尼比索 尼要好过得多,似乎人们更加有理由相信,次世代主 机将会是Wh的关下

MONTH AND A

06年E3展上演家任人战 去年的任天

堂· 度利用本。 和銀红件 十年十 弱化疲乱、ルロ 计自己获得有利 的生存点。而 年的E3展。任金 高松土 裁到 (提) []



露头角的大好时机 且大量医17 模式 805年龄的 游戏外、还小在了手辆的气用和主机的相关抵格。结 合任天堂和非早将要展出的内容 找门可以看出这次 E3同时成为常尼和任天堂的最重要宣传降地,这两个 厂商的直接交锋将会从5月正式开始,并一直延续到新 中机价发售

新館停轮■本以为年天堂和索尼会在F3上比拼新主机 的清息, 然而实际上头部映也没有那么浓。因为两家

任天荣发表上年度重编

任大堂于5月25日发表了2005会计年度业绩报告、报 告中总结了年度财务状况以及各主机平台的销售数据。 任大堂还在业绩发表中表示, Win主机的价格将不会超 过25000日元、报告中指出,2005会计年度行天堂的营 业额为5092亿4900万日元、比前一年度下降了12%。 营业利润为903亿4900万日元,比前一年度下降了19.0 %, 通常7,30 + 1607(25900万日元, 比前 -年度上升了 10.6%。 每年 前为983亿7800万日元。比前一年 9 上升 7.12.5% 在主目的销售方面。包含NDS与NDS Lite在 内 推出至今16个月的累计销售台数已序碎1600万台。 新闻保论量往、空的捷报频传已经慢慢被人习惯了. NDSMIRIEM,也在今年得到了稳定持续扩发展。

Built-plus A

Wii图形芯片性能雕光

Winint 的制作人之一Xavier Poixion 暴了好莱坞图形芯片的最新细节。Wis处理器性能介于 AthlonXP 2400+和AthlonXP 3000+之间。Wii游戏主机 系统内存工作频率为650MHz。好莱坞图形芯片在以 480P分辨率に行时, 将开启4X反锯齿和8X各向异性过 谜。可以证益难以60fps 480P常用分辨率运行。好美均 图形できるよ時代は GameCube®がご片渲染管线数目 的2倍、即8条 44条件 好算场别形作片还负责处理物 理计等方法 坏人 化程器的计算任务量的整了不少。 新国保论■任王堂官方对于Wit的性能规格几乎没有提 至多,,而依明初对制作人听说来看, Wii的性能还真 是很丰荣 任大空把希望全都寄托在游戏性上了。 WILLE并发游戏公开

国外购物 in GameStop在6月下旬的时候先于官方 和微软未说是不可想象的,就好比用PS2来开发PS3前。确定了北美地区Wi的游戏名单,其中还跨约透露了Wii * 明首发时应该不正定 * 《安华游戏中》 利3款游戏的发售自确定 1300 P20

新原体设置现在看来 > 11 - 二氢左绝络新闻、为的 5 9 A11的主意: 当任 * 並 - .. 採在11月以后 三世: 计据, "10月2日 初旬中一致超支显得可笑了

任人學時布什意統的礼物



ままでは 四統布付在7 47 117 14 1 自二60岁 4 中 中学美国企业 INCHES THE BOS Lite , 专 约05 物及作为生日 ", " . 世界 医生的毒 《五文中与於草布特、曼 ニュル 日の ・3 千一般广 ** ハー ロ *梅低、

人 、 " 不是如此什么 不代十年 医砂 不知 · 1 * 一片版商有问题 当然, 写是 《是大家的学 . 3"

[]本地区NDS销量近千万

根据日本游戏杂志进行的调查统计、中华扩支NDS 土和東州領海景数ド千7月3日享成900 ペアダ 35 告格可干8月成以前支破千万分大工 在原政領害。 面、日本地区20061年年度扩放收款件箱焦于额外 2770に日刊 は主角 初期的2070に日 も物を 730 ... 対中NDS中 DS酸コ温い。第一以257万套的销量平 日、お献 TPS2 景学2 母12 81229万套、销售前10 Was游戏开发大幅简化 名的游戏中,NDS的游戏与 7种,并且全部都是任天 意所推挤的。

新聞傳染圖不能現什么呢。NDS不能置连物用紹祀经 何知得在体投地了。并在尼亚、平亚·PSP在销售 重点长NDS。 有时预计NDS库存8户专定额 千万 , 縣盤 容果时间整整提前了 1 日 7日底液掌机的 "有量好之了"这个数字,并且读就了日本地区最快的 生厂报林 电电记录

WH游戏开发人员提倡撤密

¥W 游戏产加性,步克接受国外媒体采访时透露 了部分Wi手柄的图示电磁气度 对1.6抹了手桶电池 的蜂船能力 数据同于与,2至子有主体的其他细节功 ♦ A 手桶是采用2.4Gm2的点法之线技术的主机进 ・よい数据交換 同門手柄主要いる 馬蹄技 # 灯 - 特性語の対点定位和控制器 (1) 別待 特特位置補 rt R 所以手柄的按航能力。云随着《用功能的下 ・F F 収 5 F X Sb、理论上最新可以支持60 (対、両 新國**保税■**Mn的游戏提供的效益简单轻松、那么許な * 財 学 Fr 80 活搭任 F 30 - 81

的言思想是从别人的自中移出。这在在当时未说也不一其中存在失物维护也必难争,所被求的推动使得Winf **数个个相信。**

2000B-13-008 JA

1!袋妖怪 | 題DSL公开

18 味 25 主題的特別NDS Lite (*) 済み(*) 実物 主 打U、黑色人包含,上基即有两上中的的原样 主机内部 近能以NDS安充当Wi的手柄,通过触狩屏幕来进行操 · 导独特的金属光泽黑色余装,与9为2日报出的 · 噴 射黑 飲式的辍料消光黑不同 这款卡切于9月28日 裁于日本各地的口袋好停中、店面销售、定价16800 新阅读论■NDS和VA i单联动是任大堂 开始的物想。 нπ 会税),1人限购1台。

射鼎两种配体,其受欢迎程度都比较高。然而一旦与一款作品的销售成绩又会变得不可以量了 白袋妖怪沾上边,则就需要"郧哟"了 很难想象。

HODE-FLOOR

口袋妖怪者发销替近百万

2006年9月28日 刀拼好新 钻石 : 1 铁 发体 S + S # 主 # 新 @ 开路公公司 2011日 龙, 销售物量也在 省中政特点有



除了游戏下午人想纳也什么。《 多原的 袋妖怪子 《中的共主册教史是令人许可 在學上6点的89样。这 里如影像「弱」100人、7点如81%已经达至了300人 点上 随着开车时中的抢走 聚集在这里的人也是越 北越多、至9年正式并占60年级。 自己检察集了700 多人 开店之后因内顾客商量人 1, 所以场面上稍微 看起 皇后,随真们都以吸补功效口袋好得跟屋墩生料 游戏和出办。至10点的严峻 中一人场人数已经超过 7800人 南有不约《开始限制》场人数 最终, 1... 按据性结构 自自销量21月52年 自任率82%。(日 袋外付 冷珠 首日销量: 42万 省少生 88%。

新聞彈轮圖去年年店的計學。 《聖奧賽车DS 膳白生 等性总符NDS的該量 度提升 金每周60万台,而且当时也处在五里的黄金档期。而 专 7 四被妖怪 钻石户 6 发生的时候,NDS的销量 セラテ、タ个数字、并且特殊的时间更长 这 差列 A K · 惟为"怪物软件"。





任天堂与 AiLive联合发表, 将合作推出针对 产新 代人工智 能动作辩识技术

_ or > 56 、 智」で かり は 東提供培MI更精育 的动作器印象力,几乎可数约开发 Live Move是应用 A. ve研究的功作組、時末 こん 的源式开发者无ぐ 自心编与结单或提本、效素等便物在游戏中整合动作 解,1功能、当游戏坊之时,。1可与预先输入的动作。 例中、精磁器、2017年的之作、1开发者无动绘度技 水理节,而能专于干人容P:作 通过过技术、W 中科特林希里丰富多克的点 作知识暖力, 于再局限引 简单的挥舞, 齿鳍输入包括弯束 扭转等动作,以及 21 (d. c. . 18) D

开爱 商在制作时间。 555十 主多的精力量适应新主 新**期探论■** * 知是任于常口风景,还是别有打算 W> 机价助体,标准物品主命的原料是需要技术和价值。 断节算,"社知算引人 部物 , 超轻子 每

NDS可作为Wil 手柄使用

界列書部作品 口袋妖怪 成 +年於、除了単独游戏と 日本POKEMON公司推出以NDS 「1袋妖怪 铭石/ 外、还可与NDS城等作 一个连供心 进行感动,让玩 家使用 珍珠/钻石 中语音的 袋妖怪拿进行战斗。 作 世外还支持任子常心 「群儿服务, 止坎家可以 通过网络与5.样知证进(对敌

就像GBC和N64 GBA和NGC 年 这次 口袋妖怪 新個保护■之前任天堂接连推出;NDS。的糖果粉和暗 系列的最新作品率先利由至 ' メ 功能、相信對計这

工之妙,而且比前者连的更加彻底。双节模一般的 正会被变人们以往对警戒的要法。如果越感性能更 等被广南们海拔的城州。现么2000的确是学常**维**克斯 的。不是正規模性一解,我將主机被蘭只蘇聯係天皇 自己用实现行动来把翻列用的价值和能力形在。在3 新主机的选择上,资金厂资学独对和基根省小心等 的、中党人家的首领能力了维信,特别进去场待 种能具个性的能主机时,但不能質能能得,所以在5 必須依法金力用資訊的主動作品集打示局額;推明1 台及無例施分,用款被負的实際的過來影響。才與漢 吸引第三方广南伯的加入。至和为如此,被们才推到 任天皇龍人气作品"秦尔达"称"马星囊"。经的 愈、何确有可能创造出大陆的财富。但家还实现起来 除了创建之外、油质搬到施、直拉、炸锅等等一等 **环节准确无调整性** 也一定要宣傳更加

任天道、复命、血器定律

事实上,虽然NDS的成功鉴定了任天堂"草物" 决心也整定学习少能建定特WII的决心,不是许多证明。 分析歌舞振心:姜柳柳州享命脚步的。最者可靠於 就是任天皇尚己的NAS。墨光在李年冰原北京,任天 还有44前805亩未要治疗性。 美中不乏 深美说 **用中半层池板装置**" 我们的太阳"等优男作业 第5共主集者的"口编数量"引起的新一轮³³⁴作为。 B·全种健康省一量的构的。现在的英模词雕就是。 然我们习惯性的金牌摩机和家用机区分开来、促演师 有者用戶條的量量部分很大。有不管是中國抗療 本東京主義美國東京,大家口報告的領子等有限 你的幾只變买一省主机的財債。即使只需要辦在機能 和Wii之經濟行量排解者相当令人失興,而会为此共興 的、能力安全之外,能有在天皇自己。尽管最高量 起心理光彩天堂的画像。但如果面外被小菜便需要 THUMBER AREOUT THE CHEROLOGY THE 矢子、场主家也没余粮明、怎么办

美国地名美国地名美国西班牙 更大說得更多相談。所以在天皇臺灣小學 革命 为验查、我们期待着任天堂和它的Wil能够真正为猜 带皮全面侧全的差效方式。如今也的确带要有任义。 **议等小值**原则为基本的广窗液体部的键型界说指示 的重要了。曾经有人基础出一条重要发表,这是每一 用比喻前部设宗教小服备的说明—— 普遍人数 **我但在对年程**,小仙教人比普遍人实在非智慧的意思 们、李崖河被弹簧器、图为他们干的邻是轴时会摔 好的被毒。預得,時经失生要定,東漢"革命"作 Rif. Ballyman av. Til. Experient Billion av. Ballyman (Manus)

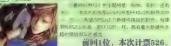


本期新五榜的游戏是NDSI 年于嘎吸磁影作 赤纹心

· 學x 1.4% () 不美国主发组负责集体化、治以可能输动家*

不成,无知到特殊 其其一是这个人的现代上的要任前以经验非常大的。 所以 *質声は在系統にたく进了下り新要素、但是実际效果如何。目前还不得而知

NARE ENIX 圖角色扮演 圖放賣日未定 圖价格未定



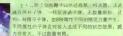
■PS2 ■SCEA ■动作習絵 ■2007年2月 ■价格未定



游戏中另外 种新出现的敌人是使用两把斧头外 及及其 3 解的生物、目前还不知道它的名字、平常对 付它们并不困难。不过如果附近还有一种独眼巨人的 敌人的话,那么当后者抬起头的时候,使用双斧的怪

物就会尾到其头上"驾驶 独眼巨人与我们战斗。 前回2位,本次计票493

PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2006 12 21 ■7140日元



前回4位,本次计票464

■KONAM ■动性隙招 ■2007年預定 ■价格未定



章鱼进影"的使用方式是自动开启, 当玩家在原 地静止几秒钟不动。 章鱼逐年 便会自动开启、升 · 5 的 34 7 位至将会根据场费周围的环境自动调解 ママミャ い达到最好的伪装效果,不过, Snake 3 [所装备的武器不会随之变色,这一点需要注意。

■BANPRESTO ■政略模拟 ■2007 1 25 ■7329日元



本作特立在GBA级两件的基础上增加新的原创角 鱼和机体 而在郑情上,本作相当于是之前两作的集 今, 并且增加了两件之间的基本1人及2之后的原本 知 名动画演唱者** 郎高唱了自己包作的本次系动士 醤油 節柱ス心1。

前回4位、本次计算401

■PS2 ■NAMCO ■ R R 19 3 ■2006 11 22 ■7240 H ft. 本作是当年PS上非常优秀的舒爽作品,图核着数把否彻展开8 多情許宕起伏,让人欲罢不能。如今PS2要刻版发售在即,让 A 多時 単版訂非常期待。 前回6位、本次计票378



■PS3 ■CAPCOM ■物作質能 ■定告日末で ■的核末で 养,布的女角色Kyre是 教志领士 打电车转移 同时中等 型状 Sub "唯邻特"的阶级 Kyre是水件 4 角层设施 改造 **辛近的 A** 前回7位。 有次计型366



■P52 ■SQUARE ENIX ■角色物清 ■2006 11 30 ■价格和范 10月21, 22日两天,世事在大阪學行了世惠PS2里特游戏(发 如2 产爆大体的会 主办方还特意请某了制作人名越轮 举和日 本人 ケル 乗目掲載的分 前回8位、本次计票325



量级幻想6

■GRA 開機数 業務 終税表 開2007年 開始核末支 生作中如學學學。《GBA版MFF4大類就學稿》 外收中的音片符 大彩8 增加 * A 均 A 像, 战 + 背影响响 P 华景有所搭升。增 切"经物图盖和音乐模式 前回9位、本次计型317



■PS3 ■CAPCOM ■執行管理 ■2008年冬 ■於格米定 并发团队对游戏环境的刻画非常注重、系列一大特征就是让 玩桌在黑暗潮湿的环境中缓慢移动,而本作的环境则是更为 前回12位,本次计票304 光明、更为开阔的世界。



※尔达传说・黎明公主 ■W: ■任天宝 ■助作為外掛集 ■2006 22 ■5800日元

在这次的"黎明公主"中玩家只需将常用的武器与崇拉器。 的十字键设置对应关系即可迅速切换武器,而无需像以前形 经还得打开整角。 前回10位、本次计票289



一 ■XBOX360 ■税収 ■原一人称射击 ■2007年 ■依核未定 微粒表 . 本作的日城也将于2007年内在日本安徽 棕榈! 体的时时来看,虽然光环系列在欧美人与指点高。少在日本 的销量等实并不理想。 前回11位,本次计票278



- BADE BADHAM BUSTER BUSDE & BESTER ST 游戏年 17 人五十歲 志口透露表 T 游戏游及15 双印 玩家門 可以通过本地網域网座接,也可以透过WiFift技术以左接出 行双打游戏。 新上榜、本次计划244



量够幻想12·亡灵之影

■NOS ■SQUARE ENX ■角色治療 ■2007年後日 ■9地点を 概念、整个游戏ケテ服务短、扩展等、おかべ、有利がため、 段均率 多度的主线相关 跨了大桥要加工学师专,由之外 日命からは子子有得名 前回13位。本次计算238



光明力量EXA PSZ MISEGA MARRIET MODELE S MIRAST

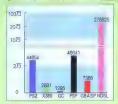
沒 + 1 仓 网络矿铸镍镁存法件 4 构 1, 边积、拓健力为边铁通边 击,特件为警力攻击,满足 走条件可以发火 特殊设计" 3 **發発力的改名** 前回14位、本次计型214



【检证】最近在(天下足球)中有一个弗格森VS总格的思想史小专辑。里面回题 *97 98赛季中阿森纳与曼联的比赛。然后使佛是英效之间、阿森纳群员鲜红队 服士於 "Dreamcast 主样心及希曼身士的 SEGA 直接就上入了眼帘 也就 學在念 熟,才体器同型起来世典当年的跨場。当世典这是以硬件商的姿态在 游戏业界奋斗的时候,它给人的印象就是一个屡败屡战永不放弃的斗士 然而 当它最终不得不放弃硬件全力转向游戏软件开发之后。"世界第一游戏软件商" 的豪高并没有牢现。相反、其嫌烦下胃的趋势仍然继续着。知名制作人也一个 接 个的出走 如今的世嘉身上,已经全然没有了当初的懈气。关注它的目光 也越来越少。难道世襄和它的辉煌最终只能成为往事。只有当人们偶尔怀旧的 时候才能再次回想起来吗个怀念SEGA以及DC时代的枪手。

最流行TOP15

| . 1 / | ・ 対変化、可応国内利以下 しつ 「以及等の域に立 ・ で 8 世代付出局 5 対 5 将 + ・ ・ ・ ・ 章を報 1 指 1 日日 | (口袋妖怪·钻石/珍 | 6位 | | 高尔夫锦标賽07 | FR ACTIV SION | 英傑 体育克技 价格 39.99英镑 各型 幼传管論 |
|-------|---|------------|-----------------|--|--|---|-------------------------------------|
| 1 | 最终幻想12 | 计票:509 | 7位8位 | | 大战2最初的三部曲 问题大挑战 | 東首日 2006 B 11 戸南 SCEE 東首日 2006 5 14 | 价格 39 99英镑 类型 益智游戏 价格 24 98英镑 |
| 2 | 实况世界足球·胜利十一人10 | 计票:467 | 9位 | BUZZ! | 初級: 丛林聚会 | 万南 SCEE 波像日 2006 10 20 万亩 1HO | 类型 经转游戏 价格 38 99英镑 |
| 2 | 生化危机4 | 计票:441 | 10位 | | 动员 D在「角度 E式管 ■ | 提制日 2006.7 14 | 的株 34 98英镑 |
| 3 | mPS2 MCAPCOM M 助作事業 M 2005 10.25 M 39 99 共元 新・鬼武者 梦之黎明 | | 起欧州。 (2317章) | 16分四周村已经H 1510年(1717年)1718 | M4个岁月了 不 小热情,本作即去 | | -Con |
| 4 | ■PS2 ■CAPCOM ■助作習触 ■2006 1 26 ■7329日元 | 计票:406 | 一号 衛 | 通其后的仍然是E. | (高改組・・特的学 AMFFA07 よけ 多数 が世の | E I | |
| 5 | 王国之心2 1052 1054 AFE END 東新物角色岩東 東2005 1222 117140日元 | 计票:388 | 超美版尺 是"BULL | 子是亦后期发售 Y',而欧敬称名 | 不过其多版版》 B-政院了"Canis | Day | to the state of |
| 6 | 悪魔城・黒暗的诅咒 ■PS2 MF ALAN MARTERN MEAN - MT200Br | 计票:363 | 新申 註 | 中含火原值得近月 | k en | 五色 年经济代数 | 14 |
| 7 | 龙珠Z爆发!NEO EPS2 EBANPRESTO EMAZEN E200610.5 E7140日本 | 计票:355 | 1位 | | 周销售排行榜 ・ 等石 ■2006 9.28 ■4800 日元 | | 267286 |
| 8 | 王国之心2 | 计票:336 | 2位 | 10.05 日常報報 10.05 日常報報 10.05 日報報報 | ■2006 10 26 ■3800日元 | | 191597 181679 |
| 9 | 北欧战神传2・希尔梅里亚 | 计票:312 | 3位 | ■任元章 ■発力や3 記載: ■风機械 | ■2006 9.28 ■4800 H π | 44.00 | 89018 |
| 10 | 口袋妖怪・钻石/珍珠 ■NDS ■年末 ■ 単発性権 ■POOK 3 28 ■4900 日本 | 计票:301 | 5位 | MACHARLS IN | 放给着名的用货商 Garg #2005 10.26 #8190 B | | 83166 67689 |
| 11 | 梦幻之星・宇宙 PS: MESGA 単微角を検す M2008 8 3 1 W7140 日元 | 计票:287 | 7位 | ■任天党 ■其他 ■ 1702 新編録 写 | 2006 9 29 ■3990日元 ■第二元第 1 ■2006 5 25 ■4800日元 | 物理 | 61459 |
| 12 | 最终幻想3 | 计票:265 | 8位 | BRANDA NAMEN G | AMES ■ TENRE ■2006 10 2 | 6 @5040 Brit | 61190 48812 |
| 12 | ■ MAS ■ NOLARS EN X ■ M @ 1890 ■ 2006.8.24 ■ 5560 日 元 最终幻想5A | 计票:253 | 9位 | ■SQUARE (1) | ■新年終末 第 2006 10 12 第 50 | ME | 46466 |
| CI | 電GEA 電気に47年 ENIX 電景色特別 電2006 10 12 ■4800日元 实况世界足球・胜利十一人9 | | | | 展を全球大変以来.。 天堂自己开安的作品 | | |
| 14 | 〒PS2 ■KONAMA ■体育党技 ■2006 8 4 ■7329日元 | 计票:239 | | | 这种游戏,这种/品约 | | |



战国无双2

计票:217

【唐序】自从 場內會 其外心理人类心学。之些部的70以后表现还是依要了 《周阳章书院、环况经代天守白上开发的作品 伊定太明日太游戏的曹锜等。 日日初时伊华的5 一场走得游戏。这种《范陵游戏的海南将重要跨越江了如今 况入走游的《二联好诗》的话。 实在任务性 NOS上的《最同社论》将铜铜墨 新五万份,促老者、这份传递严化的505 "是为"秦斯城让人关键"的。

实况世界足球·胜利十一人10

FIFA 07

分裂細胞・双重间谍

□ 疤面煞星・掌握世界

3位 🙉 黒瀬

4位

5位

发售日 2006.10.27

发育日 2006.9.21 价格 39.99英條

FW; HOCKSTARS

製作日 2006 10 2

ΓIN EA

39 99英镑

然發 体育療技

SSE N ARMS

价格 49 99英镑 类型 动作冒险







明報体の定(日本州人の 計画所での1月一个特定人間的 等点、 円井へ間町 一年分析美術的報点 あた。 東海山 「新年を選集人力の、 毎日人人間が高速しまり、 産業内 のド海転場以入之力可需的対応が維定産工手件等的以上、 之 に当ず時后 到時上江東辺町大正が維度上、 戸泉之道が維度上 別様的能力、 乗客外本を用来す、 「銀石」「本、 相心本作・

面对来自远古传说中的炎魔

充满野性风格的战斗方式 谱写"史上最酷魔剑士"新篇章

AND PROPERTY AND THE STATE OF T

1 · 《思克诺人》原列中的能入链 向展布接触的代表。在本作中能 以上述的概念。在图台方和优庆版中整确 从上述的概念。一个专辑的人联 随前的印象。一个专辑的杂页级 图像中华外景东观。而其实外



ルムモマド体を着、这数作品型。1 午初学一知题生性的,各位玩家所访 HARL ROS BAULTS ES 是形在其所下方面还是精细到每 ^ 増モドを連絡是为了突出真实 * 冷玩·补在真实世界中驾驶 扩动线 1 年 學覺, 正是本作的目标。 循

デーニ、古的を像甲机体的 x 15 三十二十一十四日,从光明中不有日 ・すっ ・作出機気、M主放声器 使用からの最 整个助作 門間底、PS 《杨杏山共中《知道会》会知告孫原 97旅游与日本帐的条动势必当有更真 こ ク マネ原ミケ朝・



然在这里可以看到的只是一些静态的

1 2 6 1 4 J 4 15 4 NBG 6380 -20079 11 811 13 1218 4



这次各种机动版士的不同部门 都有各自的耐久值的概念。当某个 部信的耐久磷一零就会破坏掉. 以 附在攻击坡防御片井上就会有 定 **さん とじまたら砂に行え器の**物 日本下,新年本本 这 古林林 一自被证别的: 中电离显示设殊 变似更为重要 这 条件在之前》 初多游戏中已经出版 但是婚姻到之 14P中小孩孩~你非本作要哦"



3. 久容多登场的都是以在高达历史原在上的 相体,从古典公国的自古到地球联邦军的古蜡、或 在UI存在的助业来看有些は干価値、但是这些确 金具见订"那个配件的相体。从现在得到的话意 来看,已经确定登场的机体有陆战用高达。市场、 結成用書詞 書詞加衣 扎古、扎古 以及地击型 2. 古 後:1 大職和老虎也应该会 同登场。不过 似乎真正的高达系列机体并未,活跃在镜头中, 而 且这次的舞台似于是先全集中在地球上,也许真 3.表现宇宙空间对主机的性能有需更为苛刻的要 表) 难道达久会和 卫兵坠客之婚》 样是个完



主由出来 与保上已经建了走有人类。何以称之,在下面会 els中也出现了大量的人追领员卫犁肝、人类证处。 个并挂的时 5. 规件干地球的传统实力地或取却甚对;韦罕可的领导 P部畔采取了高压的政策。最终,投级商进市场的吉思云因为" 争取战略上的主动与自合权、终于在平面世纪0079年1月3日向地





机动战士<mark>时剩保持着警惕</mark> 以防自己背后悄悄接近的敌人





大大家 - 最上的企場 (C) 14

損坏趋于真实 体理逼真的战

,可以此份。 最后: 有是為达世界存成至 第第在內定項了海融 2 所說: 令人都急的60点站。 景碼時 單面令 制備的金融企士 从現在上面包含料率看 依 支達:單種各面的已並從提供的為



在真实的战斗场地实现梦幻般的战斗

宇宙世纪提前到来高法扎古真实存在

等的地址。 如他分析是主动。如此,这次专业的大量的企业。 各型编度主要的是是一个工程。 在实现,在外上发生的一个工程。 在实现,在外上发生的一个工程。 其实的是是一个工程。 有一个工程。 有一个工程。 有一个工程。 是一个工程。 是一个一个一个一

對於200年/200年/200年/200日/200日 第个海底遊台灣第一十年2万萬萬次成形。於 起近111日前的學第一百年20日本於中華以上特性的東 211日年 211日年



全は物理が乗り、資子 単数シリステッを受す力和APT同 季切が トインステ 第一名 長 章化、は大く高くな同ない。集的総と 土分・大流路が直接の出しなってできょう 衛子爆炸

准备好业新的品质。

格斗王作即将在次世代平台登陆。



/PD與抗量的是示例數、數例 行了油路排泄、但唯有要得一

臺灣。而以芥燉區領中,无论是角色自 旁的衬斯波染又或是细致入物的塔景梯 生的示法, 在作品本身必然注意领



哪年3月、VFI将京完全等值的形态塑陶PS3次世代学会,由于传输统并问题的存在,因内众多VFFANS平已塑眼歌等。而当途歌等 液作宣告的同时,相信也是众多VFFANS入手PS3之刻



选择的角色版饰与建 多彩的个性建具搭配

在前作实现角色IC卡系统达到空前成功之后,VF5又有这个宽端火焰 全部支持遊具原情获得系統,玩家将根据角色等级的不同以系統 式等手段、实現在隨葉色泽、集物道具方面更大的河道

克出写实风格的场景搭 又多立体建模场真实背

定以<mark>发生新的窗栏破坏设定。在时途中,全新的罗</mark> 海**夏湖**兜出游戏的写实风格、而美似图中的冰岛场

新光影效果渲染的场景中,VF5中各位

多点是创数品的加取



h真实场景般的立体描述 比为逼真的角色动作



美出或学精神,他所及飞基 融合各家之所长

见证系列或长的不服兵器 在全框限机能赋予的完美能力

(申認可解註為POSS : 於鄉 : 多日, 在7年間址之时, 故會已經即位置 添加方向的時人, 而今, 報告事業而不可申的 : 西 (西里民年) 一大國際的高級法院 下, 第子在金融方面巴灣區頭部股上外。 "永續" 的光源反射更美也了硬件平台的语。 次次,施斯森斯的作用。 "太衛" 的新加多千以由於,而且反射即北部南城市安徽。 在、指古代西北海里等是一下" (由、外域成为)"



画面质素与操作框架的同时革新 操作环节达到极限平衡的进化作品



THE STATE OF THE S

为正的无差别格斗再现 向核斗电子竞技还进的格斗作品

将街机成功要素全部融合的完美移植

★无双报道★2006.23 **35**



helps fig.



像验股市风云,

+ 土地料原因、瞬决定也进入股市这个 限料的变色世界。臣喻这三个性格各价 的角色以及五年前所发生的一切。伴随 若(1)。透的成长 又会有多么样的故事也完了。

作为一款以股票为中心展开的特别 形式游戏,本作在故事线上也是下了很 大 1 ; 有需要的日式漫画风格也会让 大多数玩等 9 生 京切略。



修行中的大小姐

1000 A 100 A 100

* Jon | A & .

Rad + y cm

1 2 19:

HINNEY FOLL

有名人らしい。

1 or 1 or 3

A CONTRACTOR

機能引き行う人。 主に、株で生計を立てている人に使われる。



1 9741 1 17400 12

阳光的主角

36 2006 23★无双报道★



在对块贸易模式中,除了可以以正常的买卖行为 来对对手严生影响,游戏还提供了特技系统,不同角 色会拥有各自的特技,而玩家自身的技能需要购入, 并且现在故事的发展到一定程度才可以使用。



TO SECURITION AND ADDRESS OF THE PARTY OF TH

新了股票也的对决之外,平时的游戏走1是以一般的文字 行為禪式展开物、故事的符合是一倍普遍的小城镇,只家造 过在大學形上用NDS時間即也再位一世要去的物友。进行 移动再改品种人物进行对话、搜集对文易有用的情报、或者 触发 一等年末推进指布的发展。而在股票交易中心则可以 进行,生态人交换模式的命品。



一主角一开始 是作为见习生 进入股市的。 符会如何成长







イ・・ピア・ホー・海 一党角な ことかって 横っ 作力数単す主義 おど ことが 叶多状物 裏中心的体態度。这里将 一除了使金和版ドラ外数

全新类型的股票贸易游戏赛场掌机!

在负责开发这款全新类型的效的差 曾出任PSP版(洛克人)的制作人的组 株达也和担任(龙战士5)脚本户《最 行男、那么接下来就让我们来看。而过 而内的采访、同时了脚一下这款游戏语

前戶 为什么也以帮你以你什么 安庸行真,以不開來來應 應身下經 速度 微微率从最后2005年的商等。 哪时就已就已就已经出行过几乎问题等 50%。 西在思考我們那样的說明的 的时候,提出了一股實 和 说你 两个树房,得到了上却却接他一颗份 人的意思也需要保服全个期待今日的 全社较胜以 因此概许也就决定下来以

4 (1 A 20 5 %

北林越也(以下简称北林) ■这是一个 伯好的题材。聚聚率。一直都是比较引 人注目的话题。可能有些人是通过股票 成为了亿万富翁。但是还是有很多人没 有增验过股票。而在这些人里有很大的。 部分人聚会有想要封试 下的心理。 这也正是我《新作这款游戏的目的。 中标是不少解放

19.1

安島町部径完全不極股票的人也绝对沒 电影源交易中的乐趣,比如说 电影像交易中的乐趣,比如说 电影像影響等强地都会通过游戏中 字地再现出来。也就是点群个游戏的订 程效像是股票交易时立故等 ,写于可 可以后游戏的过程中亚步率整棒的扩 法,熟悉股票交易的过程和决约

北林圖其实我个人觉得炒股本身就可以 算做一种游戏。

●切け 在 全外社人看来

走林■母是、在股票交易中股票价格的 变响是和各方面条件都有紧密联系的, 比如说一般人根本接触不到。比据不分 的大型交易,以及世界经济的变化等, 因此把这些要素全额放进去,以游戏的 形式 全进行连续是不可疑的。绝对不可解系作出一个从《到瞻部和真正股市 企会一样的数据。因此我们与是恰其中 能有什么的。 能有什么的。 所以一个特写。把这一部 中的概念学为股份与。

安國 校司 2 中有 3 件報的特勢。 別此 有限等效应 百發的手方等等。 另外之 有。并以與等有工作維生也至 为是 定于 4 供與等有工作維生也至 为是 全有类似提供等自要或等的人类等 等等性也限。 2 并仍是原来等的人类等 第五一种根据所的感觉。 就就个人的感觉 那边,或就就从而到的不是新养。 有 《主题》的

变 并加的时候也请了很多人来进 ,人力 其中也有偏重写实风格的 北林雪还有美景风格的。

变量 思 这里面也有些是经过过用被淘汰 的、最终决定了现在的这种形式。 此种国这一次我们是很重视故事线以及 世界现设定的,所以采用了这个比较容 易被多數人接受的设计。

26 東海県地域地方/解呼在 个屏幕上号 丁全部の海馬西近行「現現、基本上是雨 間空的相呼率表示。交易量、超期系代表 技術可支充原源的人態等。元化是上源で 技術可支充原源的人態等。通「近年 内内語・ム」」「被抗性或样的服態。所谓 排「地區 在取皮中进行股膜交易的 都是本学符合的)。而影响於即案宗实 対地的注述景響令人的想法。而大多数 水極節能使影響術、最密提上大多数

现抵抗线,以后再成乘水也稍难超越社 抗线所在的高度。因此大多数人都会进 在在影响或此 上上在显示。但由有话者说向问题 北韓國这个游戏是从故事部分作为到处 会的 希腊大家可以一边是撒如事! 枝 边多爱着影樂带来的乐颜。由此对现

实世界中的股票交易产生兴趣。请大家

以前没有达到过的价格再提出。这样的

活,当一支股票上涨到一定程度就会出

继续关注我们。 安量■作为一款游戏当然是要好玩,除 此之外找又给自己定下一个新的命题, 就是希望能对现实中的股票交易能有帮 助。制作出 个好玩而有一定实用价值 的游戏,为了这个目标报会去努力。

★无双报道★2006.23 37



山田中 16十 五十十月秋的十年的學語 SECTION AND THE PROPERTY OF THE PERSON OF TH 作品、111 · 一 而本部件。 正然SFE縣 用未用缺口的的 1 种性较精的 心生经历户 月でかる本、 、 Y、日 新 4かSFC放び水子 由《 《艺艺》 1 人《《好好日本,对台 中田安司》 5 1 4 1, FT 1 1 7 7, 1 2 至 8 間 4 批較 米美的 · 文势在确定中之下 2 10000 也正是 - 1 特別点と行動1 2 円袋鉄 *** 《 《 《 《 《 》 《 中心 经 图 》





5. 1. 网络红虾井下水野 动气管 於解析 以与11 x 丰州秋江门港台第5 : 1 マキャトの知・1 存本作中解析目が 表 1 · 大下中的肾期级影。

限业分为



百变迷宫随机生成

本作的制作は美石神会に1995 大学の大学を表示。 第2分類を現象) (国外性音を 1995年末元素と

本市主分利用了DS主机构集,为 1、独独。 既初等小能在涉及中都有 例\$31、充分展示出了主机的性能。 1、数字案则指定了多多。发出是生力

《公司》至416年 《经验与》中并与他的运动的 该与运动,使读言不再是一个人 等级,所谓大家互动的资源。 第二条的资源,或者的发生也国 文字子等。中等年进及又是 《台湾建、是用理之亦一个人享受

A GIVE BY INCHES TO THE TOTAL 五家安美、和一中 中心 在原作的基础上が延まった。

物、大量的新物品等诸多的要要看、因此 本作绝对不是单纯的移植之性。而是每会 了厂商或黄的作品。是将不一一3进宫具 来西林推上高峰的作品。利用NDS主 上圆机修, 研查还能够联机准过, 得到3 多的快乐。在NDS主机上曾经登陆的口袋 妖怪青之教助队,利用口袋妖怪的号令~ 取得了不俗的销量。而这次登场的本件 是一款不借助任何外力纯粹的进产性 、是

欧。还常自身魅力来吸引玩家的作品。述 工的经产系统和人气登酷热销主机,这样的 § 程序 至 定会让途宫系列撤上新的高峰

喜欢网络春枝节,意识有一个"芝 一、增加怪物的数量越多。游戏的耐压

性和变化性也越高。DS颜曼瑞SFC版中 未曾出场的怪物。风来西林来列作品的 经物语有可能都出现在本作中。



水、榧、鸡、红色、大牛牛、小 大正十二年 新模式 在这个模式中 洋 理: - 東井解機無貨 ←寸順用等源设 的第三条件,使用指触进产品多,的价量

在"比"。 新 新安本旗至丰满 W1 F 前4、生动 美国互动的医未被助 自 八十四年(60、有个任





小惊人, 玩滚可以他好位海州西州 灰。但是随着敌人的级别上升,它的 能力也大幅上升成为恐怖的敌人。并 对玩字造成很大的货







· 看到《不住學篇的新博物》使 我有 、好多点, 可以斯吸斯察手中 9 項权 这時段上午前伸薪化可勞過積 产生, 斯内山产的肋人 最如在它接近 ·英 司马升运行及1.特性将过名例。 单位遗产到于2号的损失 这种性物的 破ける 1四端自身級別上升而上升。初 物化 "对后对会儿如开头按不巴



1 1 16的成物

。虽然在风采西林明代作品中没有 注意力,但是在风采西林。中 可以为,可则还不知道在本作中对 可什么事力,更易是使制是非常。 大、此人不忍以他,,也们的能力到

机罗 制成引出有出 以 特尔

拥有云石的身体 如果科学在名句 \$ F1, 接触到这个价物 便至被戶關展物件、在口车作 过1967都不能移动 克里宁 在故、聖樂的 加鲜、社会处型福 · 推口 ",做人物成为今次之外 最可数与"针物的热节心 医肚 st 们一定要跟他保持沙原









Rockstar这次算是"从良"了一带,制作了 款校园题材的游戏-然,这可不是青 9 5 年纯情表白的那一套。主人公要用自己的拳头来征服学 较早的各个翻译,打倒那些散漫弱小的校园恶器。听起来还是有些暴力,不 。"中华生打架比起烧杀劫粉、黑帮火并来毕竟要"小儿科"得多了,这也是 以対 (系載)取得で"十 方以上 年齢分級的原因。

| P82 | 游戏等名 BULLY | | | - |
|------|------------|---------|-----------|-------|
| | ROCKSTHR | 39.99美元 | 2006 10 1 | 7 |
| 4 15 | DVD ROM | 工版 | 1.6 | 247KB |

在这所混乱的学校中拳头就代表了秩序 《横行霸道》校园版带你重回学生时代

:区、平直樓 因此 存着をRockstar的新作用 既悉都利吉木力数 ラス 句话 吉米的校园生活可 切印: 很多,那年下"有些吃惊、寒凉上 从游戏标题 放可以藉出来 写廊 还是脱离子了暴力的路子。只 早已越放了 身边硬的墙上将走了下 吉米在莱芒方面 像从身保温泉变成了畅感少年,就器从据微枪、手榴 赛车巴布做出一些过于比格的事情,不过在大多数时候 弹变成了弹弓。 聯练,交通工具也从汽车。摩托车变。一还是表现出了很强的控制能力。及与各个帮系打交通

成了滑板和自一车而已。

很显然 七果仅仅凭借"暴力"这个噱头。 Rockstar不可能成一点合為政业界一直的厂商。无论是 (横行翻道)中听射出来的社会文化现象, (马克斯· 個限)中被众多及对手模仿的动作系统 还是(念岸 赛车, 优良的年度 要选成出了400 号大的制作实力 新計游戏内涵的知识理解。当然,以上这些作品还有 ・ニテキ 昭安呈:・入塾の影情―― (悪欝)也是 また 丁俊中省の是一五分のキャ・書音令斯、被自 ** B、新沙文八年 * --- 名 - F ** + 斯学院的私立中 学 计管性校长的,中心所学以由着 体区的传统。依 笺"一个思张、凭借集气管 东西枪之类精奇古怪的 不被抓到,那就 切OK了 乌湿 这种行为对于 1截人的敌人,即带着朱晓珠毛术《中校 外更种类 医自由还会扩展至过机关压停 值。 在这里有各种

:· 暴力游戏 ,两者之知禁志 ; 密 "珍醇食安中午事情 然后又而处造高,止所有的

ド」は表好、乾 かりゃける選件公款稿子、除了 于1过这次的故事背景以里朝争,变成了校园风云。主《云台的司载人显得城典》25。 《曾有时候他也会得 サ単線、手具発失打改其を取得す。之后、他都会×正 豆产物情与对方 以后不存在学校里散免回者了 这就 给了他"与暴制暴"的行力。个会员的建中,听起来甚 至在些离台 " 和Rockstar的其它作品一样,游戏中的 对白壤煤保持了相当高的水平 钻切的台词和高水平的 配音、均人物的性格和高導極獨如牛 例如游戏中有 个名叫韓尼的角色、是 夏野 かりう。他的台灣中於於 流露着発標がモゲ、世是又接差不住地自卑的心理。这 与知的和会於原程与吻合 令ノーマ信服

既然是在学校里 吉米要与中的当然不只是这 些。和所有学校一样,布尔贝斯学院也有很多规章物 良的风气",但吉米很快就会发现实存情况点不是那一度。阜上8点起床,上午9点到十年1点都要上课,晚 么一回事儿。学校中帮派林。 医右爱好拳击运动的 上11点线灯锤笼 不许打笑,不许进度,不许冲撞 有转少答,也有湿疹干疫层社会的小流氓,还有四肢 老师 等等。当然,规矩》立出来就是用来行破 发达头脑简单的橄榄球员,甚至连那些 4 吴子们都组 的。被算你做了什么违反规定的事情 只要路路够快 大脑中保护自己 不用说。在这样一个学校中立是一大多数学生来说有着很大的诱惑力。不过老老实实去 李对《祭什么容易的事情。这里唯一的规则就是第二上课也并非没有好动。相一种课程都能够提升吉木的 肉强食,如果你的拳头不够硬的话,就免不了被别人,某项能力。让他的权因生活之神更顺利。 古 例如化 欺负 更倒霉的是吉米还在这里碰到了一个叫做加里 学课可以数会言未制作鞭挥 基书弹之类的武器。体 的孩子,这个家伙 、他看成为学校里的 霸王 从 育课能学到 吃槽 + 接巧、艺术,更可以让告米学会与 各来人学的第三天起 教養名其外也特加里內成了自 女務接吻并自恢复练力 随着点程的进展、表本的生

商店和其它设施 可以继承通算 改变自己的形象 会,此何多趣明 + 5 f / / 游戏, 等等。如果你是一个完 英主义者、游戏与"电提供了足够丰富的收集要费、提 要达到100%的宣传接绝对需要你付出不少的时间。这 样看起来,《学其《也并注册公林操的事情、是不思》 A 場行動者3 共标,Rockstar的技术为效 自

为人"100"称道 平縣 的场景并不像,横行霸道 系列中耶样意大 イップラは相反的 幽面語音曲要比 (横行靈道 24不 游戏中 个令人印象很限机会 部分是人物的动作 制作者充分考虑到了青少年和成 年人的这些区景、从丰角跑动时启腾的晃动、坐在椅 子とめる効等等細节部可以復即量性利用十五岁少年



的特心, "国产产"以上使品的工厂 些店具先、数耳 朵 群聯對甚至往对方的上抹口亦之类的 招式 让人忍俊不禁。配乐的曲目虽然数量不多,但是都杨 有韵味 进 步地绝对出了游戏的气氛。

对于RocustarBitanst 来说。 恶霸 是一款不会 让人失望的作品。而对下每一个经历过学生时代的证 家来点。 平霧 中间非常值得一玩的游戏 尽管 这里面的学校生活看起来有些疯狂。但同样是真实 的、活生生的。在(横行霸道)的续作

发悟之前 多篇 也可以没是 "、横引擎道 校园版" 在PS2 I台上经域資Browsta Mel好打翻

0000000000000



【点评人/北斗】不管你喜欢不喜欢 Rockster, (\$400 0 % , 951 1815) 信确实充满了年春 被编辑部同事 姓称为"横行爾校"的(恶爾)有 着与《横行事谱》系列同样优秀的 品质,而且新颖的校园题材比起黑颗故事来更加接 近于普通人的生活。游戏的剧情虽然并不要杂, 但 **显对白撰写的水单相当高,每个人物都《两母有血** 有肉, 栩栩如生。游戏中有五十多个主线任务, 此 外还有丰富的支线任务和很多有趣的mini game,即

使通关之后也还有足够的收集要素 等着你去完成, 可玩价值很高 在 户经处于悉幕期的PS2平台主 这 是不可多得的往作之一



0000000000000 [点钾人/小油] (恶霸)可以算是 GTAP 未成士物", 无论是存场

器均极 的事中增长显系经复杂程 变等与由相关 去*OGTA相接并分。当 ▲ 外暴力時度也要 遊色 不少 干 过读并不代表它就是一个 品级的作品 相反,它 可以算是近期最值的 计的系统 计多所构度的点

米曼在 个帮条林兰 强肉强食的学校机出自己的 片天地,同时也要於"课程和老"。 的怪异要失 玩 起来提有 中華 主角矿体 为开级平镜设计唱很有意 思,而具新学会的 非式 四都很 真用 吃许是与黔村相呼后,条政 中的狂荟难增设置叶干凉、任何人 据可い好松廟和地通关



面上给这个游戏排一些毛病,那就 是读盘时间。尽管场景比《横行鹏 美) 婴小得多、但是读盘次数反而 比〈横行鞘道〉要更加频繁、而且 每次读盘81、私不短,实在令人有些遗憾。除此之

外, 在视角特制上也有一点小小的瑕疵, 不过无伤 大格 任务平计虽然很有乐趣,但是个人认为还是 、* 干 1 次 些、缺少真正新颖的思路。但暇不掩 瑜、至的主点自物对是 数优秀的作品。过场动画很 好地表现了故事剧情, 人物对白也很 是贴切——当然, Rockstar在这些方 面都早已是轻车熟路了。如果你是 Rockstarfan、那就不要错过〈恶霸〉。





星风传说

传说系列是我国玩家非常非常熟悉的 大系列,更是NAMCO的招牌作 品,近年来更以惊人的速度发售,让我们这些老玩家着实惊讶。在最近一年 左右的时间里,加上本作传说系列已经出品了四款作品、对应三大平台 诊 样的出品速度必然影响到游戏的品质,个人认为这几款作品虽然都值得一 玩,但是却绝对称不上神作,本款作品也不例外。

游戏原名 テイルス オブ ザ テンペスト BANDAI NAMCO 5040日元 2006 10 26



用人物的特技, 在野外移动中触搜 游戏。而战斗中的触模设计反而会 让玩家觉得麻烦, 因此绝大多数玩穿 还是会选择传统的手柄控制方式来进 行游戏。双屏的设计虽然在游戏中得 型 了安阳, 在野外场景中前进, 在上 屏幕上可以显示出, 地图为玩家指明 方向,大大方便了玩家。但是在城市 中上屏幕只显示城市的建筑设施。 并不显示玩家的位置。而在一些迷 實中,上解幕则成了废物,玩家还是 要靠自己到处走到处转来寻找前进方 向,完全感觉不出双屏的方便之处。

本作的战斗只能派遣二名队员出 战、战斗的难度也因此下降。但是每 场战斗都需要拿出不短的时间, 尤其是在游戏后期。 斗中, 玩家却基本不需要动太多的脑子, 在级别不 提太低的情况下直接转攻击哪不使用特技也能轻松者 灭杂鱼。这样的战斗都需要拿出很长的时间牢骚, 会让玩家产生枯燥感、稍微玩的时间一长就会产 生放弃的这样重复劳动的念头。更可怕的是本款 作品的遇敌几率相当高、有时走不了几步便要进 入战斗, 玩家必须拿出大量的时间和耐心来与敌 人战斗。尤其是到了夜晚, 简直就是恐怖, 不过 好在可以使用道具体息一晚。

NDS主机器吸引玩家的數是双 每名成员都可以签备四个特有的战斗特技。下达相 解设计和触提功能,而本款作品似。应的指令便可使用。PS2的深渊传说和悠远传说都只。智力较以前作品有 乎完全忽略了这点。在进行战斗和 能装备四个转技,而本作中的转技却以连续技的方 所提高,只要玩家 野外移动时,玩家可以使用触摸部 式使人物可以使用多个特技。这样的设计增加了战 选择合适的阵型。 来确认目标或者指明行进方向。但 斗的变化性,并且提高了玩家操作水平、增添了一 候基本不会出现法师 基在战斗中都无法仅靠触视动能使 定的变化性。但可惜的是,普通特技和必杀技的攻 在TP值充足的情况 击力差别并不是太明显,而且使用必杀技必须消耗 下,放着魔法不用而 的功能也是可有可无。使用触摸掉 更多的TP值、所以在一般的战斗中玩家还是会使用 冲入敌阵挥舞法权 就是为了让玩家可以更轻松的进行 最者事的普通攻击解决战斗。另外由于男主人公的 以物理攻击降伏敌 养化技能要求TP值必须在80以上,而且类化的时间 人的情况。但是同伴 也是根据残存TP值决定,因此玩家更要注意节约TP 值。这样直接导致玩家会很少使用连续技组合技, 原本是很优秀的两个设定互相矛盾。使必杀技成了 鸡肋。不过本作的特技修炼还算得上设计合理,不 但可以随着级别的增长而学会特技,还可以在固定 魔法。另外近身攻击的同伴总是在砍上敌人几下后, 的剧情中学得一些重要的特技。

> **煮程过短,如果是比较熟悉传说系列系统的玩家。** 也要玩上十几二十小时,习惯了传说的老玩家肯定 会觉得不透应。也许是因为流程较短,给人感觉本 作讲述的故事并不精彩,甚至是有专俗客。

斗中可以三线移动,在三条线上攻击敌人。这样使 活,而白天夜晚交替会使玩家觉得更为真实。 几乎每场最普通的杂兵战都要用去好几分钟。而在战 战斗更为真实,大家不用再拥挤在一条线上进行战 斗, 使玩家可以利用地理位置的优势与敌人进行战 大量物品隐藏在书架上、墙角处等不显眼的地方, 斗。可惜的是在此斗中、我们经常可以遇见这种情 玩家规模搜集各全线者节约 下有眼的语念,就必 况 由于前方有挡路的敌人或简伴,使玩家控制 须仔细寻找。虽然又要浪费不少时间,还要费吃心 的主人公不能攻击到锁定的目标。同时被锁定的 思去寻找。但是却可以满足那些喜欢收集又不舍得 目标也以玩寫为目标,这时玩家和被锁定攻击的 花钱玩家的需要,为游戏在小地方增添了魅力。 敌人便会在、条线之间快速移动、谁也不能接近 对方。虽然这段时间并不会很长,但是也会让玩 家觉得可气又可笑。三线的战斗另外一个弊端效 暴风传说的正统身份。游戏的画面和音 是玩家经常被同伴档路,可以按下攻击指令。但 压都很不错, 定算是白天夜晚交替场景 人物的特技是传说系列的特色之 在战斗中 却攻击不到敌人,白白浪费了时间和TP值。

的智力还是不够, 经 常会在一名同伴急 需回复体力时,法 师不停地使用攻击

不继续攻击配合玩家, 而是先后退 设距离, 然后再 本作还有一点与传说系列的传统不符、那就是 返回攻击,还是会让玩家产生同样靠不住的感觉。

白天和黑夜的设计比较有趣,而且实用。白天和 甚至可以在八九个小时通关。而以往的作品则少说 黑夜变化后,不但周围的景色发生变化,遇敌的几率 也会随之变化。为游戏增添了变化性。虽然白天和黑 夜变化在游戏中的作用经常会被玩家和厂商忽视,有 得多作品都是从认到尾都是太阳当空暖。角色扮演游 三娃战斗可以说是本作的 大特色。玩家在战 戏晨吸引玩家的就是玩家可以扮演游戏的主人公生

> 本作中虽然有宝箱散布在各个场景。同时还有 本作还保持了料理、称号等传说系列的特色,可以

让老玩家觉得亲切熟悉, 也充分证明了 的变化,更展现出了主机的性能。



0000000000



【点评人/小浦】传说暴风来的实在 是猛烈、短短的一年多内连新作带复 机连出四弹,跨越三个主机平台, 家 用机便携机全不放过。不过明显感 量 量玩现在的传说作品失去了当年的

咳觉, 这就应了那句表话"再喜欢的东西也不能失 天吃! ",而且制作簡期过短本身就会影响作品的 品质。虽然是NDS主机的作品,但是作为一款知名角 色扮演作品, 流程过短让玩家觉得并不过瘾。 线的 战斗为游戏增加了变化性和耐玩性。但是过高的调放 几率却使玩家很难被战斗吸引。白 天黑夜的交替和必杀技的使用比较 有無、称号料理等继续保持传统。 因此本作还是值得一玩的作品。

00000000000 【点评人/龙马】"传说"系列一直



都在国内玩家有着不错的口碑,特 别是有(宿命传说2)这样的官方 汉化作品,但是随着近年来的"量 产化"有些作品的素质也有下降的

趋势、如果说之前在PSP上复制的(幻想传说)因为 只装领领线品而没有什么来点也就罢了, 但提作为一 \$*全新的作品却实在是有些现象子,只有3人的队伍。 过知的流程。和一些不痛不痒的系统变化实在让人提 不起什么兴趣。虽然以NDS的机能和容量在某些方面 必定会有些缩水,但是那过于单调的 战斗实在是失去了传说系列应有的感 觉。接下来还有两个"传说",希望 不要再像本作这么让人失望了。

00000000000



【点评人/唯夜】此前的传说作品虽然 够不上一级。但也不会很差劲到哪里去 但恐怕这次它终于还是吃到量产的恶果 7。暴风传说的整体品质,实在远不能 令人满意。NAMCO难道不明白,游戏

碳片可以量产、但游戏是不够的。作为NDS游戏,作品对 双屏和触摸的应用停留于初级表面概念。战斗系统远不 够跑淘绞一自然。一些设定本质上互相抵触,而一些要 **寮**阐形問鸡肋,腌余杂铢、少人问津。这些都是明星欠 缺深层次单衡调试的表现。制作方投入的精力和心思由 此可见 斑。而且作为 款RPG, 竟 然只有区区10个小时的基本流程,这 简直有点儿开玩笑的意思了, 制作力 难道真的以为他们在做一款ACT么。





设品飞车 玩命山道

多纳由尼 助胜制 用切在合名寓在旅游出过。 积热飞车 这个系) 并不能質是表現最も立的 外面的 中的物像进步和特之が相的态度。 者。以之前一款件运有。很大的改进、mill型头向为用代码基上的提升。 或是互换方面的不断问题。另外《伊加州特斯科干班典作品的解系》。

所収的名 Need for speed carbon



碳峽谷中上演真实与虚幻的疾速较量 极品飞车用实力打造第十代的辉煌

点皮中新增的赛道"碳級谷"。つじ! = 中直立た · 野媽餅、由水木次於美戶書面皆處。 . 知去如 市务之际。·格劳干的与的商务部内 有一次之在陈州中 能够开外空号反动中部总协项 有约约十年在班工生 工中不能体会到的极速发展, 文甲引动中医协器耐吸 1 生 吉康无区别, 那公对干山 类1 年 7 二 约 1 毫无吸 → す勿果全都是虚拟的多寸が好 ~全印度或よ こわ 一分之: 家が投入寒破肝 折い 異男与虚 可以上一種學器如此語程

よ大面立てしき社会芸堂と加入。不仅保留了 极 并飞车 车外对场际速度中 甲音片 四起经了每 作 都有新元素増加が増や、裏字が景かっ、 とそ気気気限于 新槽的碳酸合 施政中に右不く かん・カトナの高道。 紋 ·*心前的作品。新作中更推出着主引的Y ... 百余录、翰 **炮炮艇的山道更考验玩家的**驾驶技术,二在无米之中加 人了变读的新体验,劳动游戏和作人。art, 'aPerre对tr 作的评价: "我们对自己的创新亲敬。及追赶当车文少 新聞 热门的物的能力感到质粉。」《音·李对东手的图验 特米确定是一大清船,我们从为上的合金管度至于1964 いかは中に、一成五十度と当 りょいれいかい みをお



在挟窄的波路上飞艇是非常奇伦的使技术的

手来帮机能出名"以该 器L 3 1 + 1 线键44, 在狭窄 食曲の る供えているとなったもの は紙にいず切 文体との あれまる イングー語

類性の色数的主角 1万多万円不足 土性的以及を類の説 是夢 。其 四新哲古共多地 中 村田中午報中間景 经费在名 旧二人知识实企由外限。这一分問題 計手 A. 女友内在 亲自为禁止 的复生型 和压器、无论 是外元 多用的纸车或等点和普通的车辆 "转"与"家的正 主装件、 経地有・由先が続き 、ご 和要混乱这样 的股票,除了针出管针之头。对于痛车的 解机能必要 的 學就學習所謂的於明經度技术等。另外政策车辆也 需量象具备 定年开车经纪,不同年基道所应对的车辆 及終胎等等都各个相对

重要的性能改造完毕之后, 玩家也可以炫 姓自己 的Implify性,力量与编码:由影影螺的的图案,新作网 多,例如萨斯州 Pathfroler 扩散者 Broxer 景 用了全新PNAutoSoutot技术 不仅,计家农变年体外现 移著 Drafter 笛、茅柳叶的作用是可以帮你指引出 要食。元白爺錦改養外形,操作主人也并不要杂。首先 新麗德德的撒佐 扩散者》是特朗玩家与对手对抗 特 透探字籍 车辆的分类在安全中中的职位了不少,巨家霸一对手的车辆挤出赛透底进回的车辆赛 季移名单是让坑 下来 就是孙家选择季要次级的地位 分擊 收款 乾 更大的加速度 《新经由主筹车的行驶速度非常快、与 助 体阶段 《醉歌》 複数等等 第一步就是选择基 生产生像粮、姓为井 个宅度较低的区域,如果后面 办动ARTY 的大, 为f 在度 厚度 高度等等,不同 会使车身的下午中增入 达到快速超越对手的目的。 型装型とか大致方式基本 杉 連 7 不同口思可以周 者的东西不一种,统"特绍的少数个目记句 专用的高一过,然后和矛,十年确非常明显。可以想象,本次EA 并在新作物四样调整、香味色素白下广州县先进程处 ↑医案、然后在自定。 栏中兵上的66、用土向德国式 括名扩化心集和清名模化主要 这 抗量、大 角度 4 世 一個科學就 四月可以重叠 系列重同 地戶希望以下是越来越明 客个軍家 克斯 幸 有几个行人 不许衛生商多寶

高声生。 大价也要是引入了"团队"概念、红军 可以17数以及1 白 0 517, 以协助自己参与竞赛 到少知。数0.6 企业高丰裕的特化、以村才推勤 子在各种工艺等一个 Win 个不能的物质,这即时。 明在少人"一日"四年十四日本附近五號 不见加索维盖 27. 衛子が11 P であっかにラー (地路中日4.英 在域)1



"横台" 当一里年,中部内南部的方面

家的名声也会越来越响 与他也会引起警察的关注。每 各無於海南的耳目也与历家的名声有关。以科学學根 从超级细军 对答在扩大小工在第分发中连续转 接 溶能够升压队发生后产生扩展 医外生弹弓破疫,朱获得 李祥式,当5家去点了 韩行子之, 屏幕上就会出版 的赛年恰好处于这个区域,那么在这个区域中,赛车将 選挙的首がに周成条 元族 个単さ名又や表表所需 全む下 个供して限り的カラ 日島君猿脱水个区域

> 理数 F 4、本作 5 a 1 1 3 5 都在Xbox360 上推出 确实在人类和此上1 1 功夫,包

明! 100001 "00"



00000000000



【点评人/書も】 シェイマ 这个 切品 五年 本知斯士和加士林 了 而科文是全下四步器 EAM p 的根据这就作品多得少暗户晚 不是 . T PS3 Xbox360 F T NDS

UBA 北部作品的表现正在包含不明日、我在什么不 广庆 19 F台的同一数作 与之后 20430000 (商品 年 美術 堪機企。不过嚴厲而来的 机红毛轮 計作[23] Frank, 线, 排在30 (增出) 为6.01.1 排品链 和度四千见得别超越了其他赛车游戏 自确作 多分产生 制的, 40 v在南部中疆的地方 均率 也基本保留了一贯的风格。 灌溉车末市 地岛。至于本作标榜的山道赛车 附近 · 足を了 。 有等车 が最終

【点评人/唯夜】上至20年55条对]



13 1147 15 美文称《文物的教授家》 载50.5.10.10.15 易再车等效 开京各方 重四者明明日日日日 平过九三月日 · 有力工气车均取情节、这些作品也 想得到这一件可能是一有大大的现象 而我在看到进生 电加工的证, 也一多不可要一写有 " 方进 四小成 異名分無功其 竹保, 1 与外表受食品的新田的社 AN AGO, y INC SACTO

00000000000

学術館、有器的tTipl语を - 外本作べ 赛通好有容生 对产的多产 表入位 動き 薬 中でからは、いたの数は



好像, 以干燥雨算是赛车的 钱件 "明,」「红红水个名字,就 英点是研发作品和价价代音,现在 参四、他也给上令、舒弼 看看发

年表 、、全工力 (2) 然代皇帝制作出形公务的版 A WOFAT IT IT SHIP HE WATE 命令 本作平名 队本中 由前360000克为是据外的 mr®GBA NDSンセイ場の美 画面が物の是EABRENT。 b. 那个人提出1x下 。 作中平出色 至于新加入的碳铁 → 可能かぐた物域 1→差数、个人 唯切 91+, F. T 1912 条新 **少存在 下"明年以应自己存在所**地 5、于是一部的内里·1个个了

点评人:荇菜





行霸道:罪恶激市大

来 FGTA,实在不用两件人多介绍了 除了在家用机平台上风光无限 之外 去年的(自由城故事)也写告了这个系列正式登陆掌机平台(以前) AGBA等主机上的几件毕竟不能算是真正的GTA 最新的〈罪恶都市故 ※ 延续了点へ系列 質的高品质、井自弥补了前作的一些缺陷、堪称PSP 平台上不可多得的佳作之。

| | | | | - |
|------|-----------|----------------|-------------------|-----|
| Den | 赘戏原名 Gra | ind Their Auto | / ce City Stories | 9.5 |
| PSP | ROCKSTAR | 49 93 A TL | 2006 10 31 | 200 |
| 4 55 | ph. 457). | W. HG. | 1 4 (| |

* 名數玩水对于GTA 栖 医直 系列的 老性与女型 边阳光度交通功构时众多标志性建筑部 种缺乏真实感的GTA很难让,产生、终处共振。负 报与机能并配言是典型的 Rockstar出品 代表了 到PSP的出现。才使得GTA 图 1.8 0 移近完美 登餘黨机成为可能。2005年末世十二十分城故事 要了GTA系列的成功与产 中計2000,扩解徵技了 1. 4城"这个庞大都市 45 -专"今好好 其 自由城故事)还逆移情等 -S2: 足见其取 2 · 二 海盟然,在这样的,3 瑟· GTA在PSP.IL 1、分类作业域作也就成为,助现代音中事情。这便 # 5: · 看到的(横行霸道 罪恶都市故事)。

知像 自由級故事 是GTA3 表情发生在"自 中城 800代一样, (罪及都市市事 也是作为 場付護達 雅平初市)前待を形式士頭的。在整个 系列中。 我叫帮牛 最大的特色就是计时代氛围的 5体化器法。天沙县建筑物的特色、天县人门的装束。 发型 语言等惯、或者车辆的样的 以及配子、电台等 答案者、元 不か会文个条数80年分から代告書。在 这 点上、即使是后来的(横行霸道 否安德列斯) 都无去广之相比,而《罪恶都市故事》。很好地秉承 7 罪恶都市》的这 54点,再度将人们带回了20年 yth 516回知 元 28 * 25 上是以美国迈阿



中的角色形象塑造牌十分部明

象给于全面3D化的3代 5 - 5.5.像、钢视 女装在基础之中,可管的SPIC性能和断线容量还 视角的几作已经逐渐被人。 15-21 平台上的 是无法,PS2相比 不过 雅平新书故事,的画面看 几部GTA游戏也采用了2D=10 未飞上式、虽然 起来上野豆鸡炒青 在唐太化新干华、个车和竹人在 作品的震感不能说差,但是写明 - - - 经不同,这一面是 - * - 海森坡,使梦个声叹看还来高有生气。台词 如既往前等年量

> 在 自由城故事 中 虽然原情发生在自由城。 但实际上并没有多 采自3代的角色出场 原创周 然是好事,但适当地加入一些研究已经熟悉的人物。 增加新作品, 前作品之间的联系 也能够大大提升人 行对新作业亲切或。在少万市 雅典縣內故事 就 要聯時學多 其中不但有众多来自 罪恶都市 的角 色、甚至有些人的戏价还很足、而在原知的影情主线 方面 、罪至都市故事 也保持了 贯的水平。当然 7、吓起来还是老 套 主角是个兵痞、而他的上司也 是个离肚子坏水 甚至有些神经病的家伙。在上司的指 小下, 主角至至去做一些为非作多的事情。埃杀劫掠、 敲诈動害,无情的各研所有故于愿自己作对的人。如果 你能够在 定程度上摆脱"演使"和"良知"的束缚。 并且无有影響中 些奇怪的褒姒、那么你很快便会沉浸 気各時間いない 非常富有趣味作の任务当中去、

出于对家用作和掌机平台不同性质的考虑。《自 由城故事)对任务的长度做出了一些凋整、使得它比 紀實用机上的各作来要短得多 泛 改变很难设量成 功的。因为玩事往往别开始一个任务设多长时间就已经 信卖了,根本来不及"过罐"因此。 罪是都市)对 此加以终正、大大增加了任务的内容。使得整个主线 直程的时间比起(自由城故事)来要多出10个小时 左右 当然,在以"高自由度"作为标榜的GTA系列 中,除了主线剧情之外,还有数《青的支线任务等待 霜恶都市故事, 也是如此, 你可以通过 强占地盘 接向生意 较来说与然是非法生意 的 方式、逐举建立属于你自己的犯罪帝国、不过、在支 线件名的设计上, 本作证是辅助机 些瑕疵 大多数 足够了。



· 本作的驾驶手感物稍有些"超现实",显得比较简易 夹软任务只是工作重复做 些简单的工作。初款

的时候可能很有意思。但是次数多了便枯燥无味 了。不过出于掌机游戏容量限制的考虑, 我们对 止也不能太过苛求.

驾驶汽车是GTA中不可或缺的部分。相比家用机 平台上的作品、〈罪恶都市故事〉中的驾车显得要 简易一些,驾驶的手感也不如家用机邪么真实。这 带来了好与坏两方面的结果 一方面,你可以得心 应手瑜做出一些高难度的车技动作, 但另一方面某 些违背物理规律的现象又会让你觉得有些不爽。除 **业之外**。 罪恶都市故事》还有 些其它的小瑕疵。例 如地图的表现方式几乎与数年前的作品一模一样,而 没有新加入 些81下 机行的人性化设计。你的目的地 只是在地图上简单地以一个小点表示 而没有像、圣 徒的争斗、医游戏那样,用磨线的方式标出通往目的 地的最佳功能, 甚至连指示方向的新头都没有。而近 身搏 + 的手感也有些莫名其妙。在与贴身的状态下。 你很难用枪来书中敌人。

作为掌机平台上的外传性质作品,《罪恶都市 故事》并没有为GTA系列增添什么革命性的新要 蒙 这本来就不是它所必须承担的任务。而对 于系列的拥趸来说 它的确设有辱

设 "GTA 这块金字招牌。在佳作 匮乏的PSP平台上 说实话这已经

人还是干集错过去部作品的

000000000000 【点评人/唯夜】真是不得不但胆



Rockstar的功力, 在掌机上也能做出 这样原汁原味的GTA,而且完善程 度比起前作 自止吸故事 未又有 所提高。虽然消战系统和丁婆的任 务设计与家用机平台上的各作并《有大大的》号。但 是倾侧的故事剧情还是让人感受。特有回激价。不过 总起来, 自从2代到3代实现质的飞跃。从来, GTA系列 也已经很久没有真正的发展了,3的几部操作虽然所 量上乘但总的来说不是同样的架构。Rockstar也一直 设有正式用"4" 这个序号来为新 作命名。希望在PS3/XBOX380这

代主机上, 我们能早日见到真正的 GTA864L

00000000000 【点评人/龙马】PSP的读盘总是不



能让人無意 由于容量的限制。掌 机凑盘总是比较紧紧,而且由于机 器塞自己比较点,所以成盘的声音 听起来更上人郑 频紊乱 7.99

図都市故事 単面自然ルギ JGTA系列招號似的車台 系统, 而那些具有80年 + 风格的一曲和变谱的D。台词 也确实很有趣味性, 但在播放电台的同时九级发出来 的响动却 直播状竹 宝马 大缺憾。除此之外。本 作在创新方面。于干保存的以籍看对不满。虽然这样说 也许是要求, 1享 ? 点 也是程 ? 人 从为在保持条件风味的基础! 适当 的增加一些时下充行的要素也是必要 的。可惜,在本作中并没有看到



的游戏越来越多,但其中佳作却不 常见。倒是Rockstar自家的作品 还是 贯地保持了高水准。究其 原因, Rockstar在游戏整体氛围塑

选方面的功力无人能比,游戏的故事背景与流程设计 结合得十分紧密、让人投入其中就很难自接。另外还 有重要的 点就是Rocastar能够设计划极力丰富的行 务, 计师字保持新鲜感 不,过滤 点在掌机平台 1 就 不可避免地受到一点限制了 罪恶都市故事 中 虽然也包含了各种各样的任务。 但是玩多了会让人有一些过于单 薄的感觉 不过 喜欢这个系列的



耐瓜曼州又是少年的首語所說,但是整体故事唯相当清晰,也有 波荡起伏的伏笔,人物的性格也都相当鲜明 这次出品的是美版,对 于国内大多数玩家来说还是比日版更容易理解的吧。 文/龙马



・サンシェル ペ 1 ・片動助作体用游戏。最然早在 2 目现在中午日,推出过 这次加入不少新要素量 两分吗" 1 和果没有跳过前作。本作还是值得 约 可以进付 连移镜 电背子出系线的整束管管

· #5 (1 %) Pr 1 . es topper. * * * * * * * , (A + 1 , 6 · 2 * or \$, * 2 m 等 £ 40% A 下子 。

新 / 5 和巴 创作成。据书 # **BC SSAT. TOM DEBCSS 可含在的学用简单,对"人人被博

四次攻击就可以解决了。 之后要用跳跃中的口来的 芒 名 考 度 起跳时的位置很重要。进入遗产。2

主两边的齿轮形成高台, 两利用橡胶, 前, ・ 上去。之后调命并撤走地直上が 立・ - , 摄丝点动机关 产故BOSS, 牛蒡使用△領的攻击やす

- EROSSÉMAN 特付包 \$ · 图 · 11 · V - 200 · 雅 · 自·命 · · · 郑 皇' 《秦·西 1 (大 印度、白粉直接每十 河上間村 也, 会有什么的事的 均匀基次点 * yet 所后BOSS就会陷入行动主体 大 时机此快攻击吧。

2 年 章 学人民等 11 日限15 さきたでが勝む さい密を つく / 1 。收入水水,砂油车行物 《国際包括矿 de . Compa Sc SSat 1 2, 27

TERM * BOSS & MARTI 文件 40 · 1824、中国的大路2 1027年61 . · . 一种, 新 60 1, 2000 11 13年 宁 , 此二級 持世人通而限行了對於

、 、 奇、 世史 日南 白 , 开方。 ER 1、中央アペテな均器人 在南、望 1 - - - B Traffer 5.15 · · · · 素或重相 、高级 格可取 # PV BC BBV BC BVC ま ** . = : マイデー後 な在り、一時日から日 + 残果との間違っ、改三日戸宮村 アニ 和 四世十四年人中方式者が故

* - 《名多透腦》。《學樂要耳 至便士一批一种技术的资本 安朗 锦嘴。 、 集団、ウガス・情が気をついても中 瀬 井・のり荷・・ ^ 白色 明江 经二十年六年 六、四 京學校社 「TOO TO SE OSE TE TO CAT E 18



, " , " 2 (7 #

篡础操作

L1 海市 彻多地方的科关中聚要靠进 日報をと 使脓的所 、现现自动(全面对字

R1 集 , 上端人形成线 +9年、各 经特殊工具有要在这一状态不安结 要点 ●マニニは、大き、移動・会布料降低布

E 114 3 + 子辞中的 OVERDRUE 支本 B 情年發報。 7、人口"图》主篇沙里。

プラブド親人云自中排成 接銀存 8 1 - 京物経費 イスジムキ 分析量品 医鸡口 打错"大切了太平、一个残余指点 京南エーは20多看地面と9多・1個会社校

Ext + # " 7 " - F .

木, 在上在两边没有升起的部分还有直接 不懂等。 通过有,专的通道、公报报多处 # F.S. TOFF, WHOWER DRIVER'S # 不过这一里 、 力、稅 內 写下 7 烈狼 李 1 有内文學 道际广进辖、约万是到 で さ で変かり自己活中野。マ 部別は 支 , 译在这里整、有任《食文》 甘香汁 《孙赞成 ", 全次上 去, 云引 华石上司 ** まるい事 他所作でなかか。 おれ、 中 " 以 相 知 丁 一般。

攀座 子 与与问题比较大而且攻击的有 沒作未來 要非常主意吸收的特置。 901、生1、器人云自动闭在主角的身 4. 44年19日有任何效果的。不过跳 66.5 点形代描述标学,进入集合

双方内连也 频应电动大节图的旋转改 1 で、要す業の配在日鉢の一小段时间 P * 38 * サマ石物主動3 # 「石田 母禮至 基學 车者敌人母子自动停止。另外 就是2 重排燃料 n _ 1长的话停止后主角会 在 注 我欢迎的

F F F P P 在券点は程中製格外 心を 。 价值备 T. 1981 的数击器打干或石头的。 可以在計 54)相反的位置移动。完成的情况 かののかって

之后又是限时攀爬、相信有前面的经验 立法不能达成

度下來时战BOSS、开始需要解在掩体 6. 应收给两个辅助机器人们构图拍射, 杂 - 真気生影情品可し着到域上的开关、用□ 壁的以もを物 之后两个辅助机器人就去整 11年末年本等条件给进入商业状态、文件等价级 now 在对对BOSS 7。BOSS的成主与武只有 约7 - F要不是呆在陈娘就不会被砸到。 而且小樹至平石士的过程中下盘都非常空

表, 可以出个标绘打断广新致力, 之后再以 业场下等, 编丰 为外的可, 水等产每次用 · · 以下午時下日便在, 他, 孔子B上明有 限, 子子指有3 a.1. 为年(18)数元后。 钟者了一听出人就会恢复活动,这时就需要 相与其"少年报、肝养其、气物心情不过太 學 x tanita, 同语经之解内表:27年BOSS

" 战时 ,第2 每 了两个, 机额人, 这 样的 ", 等至更多的能力, 政市放入的政市 4 1 , 第二章也就到此功办











KILLZ()

並法PSP部的(永健培养)不再是PS2上的PPS期料 高是改成了第三人称射击的类型。本作在操作于 节设定上仍有不少值得政道的维方,不过CG 逐渐而被果还是非常优秀的。 □支/北井

小人在字本故 超战斗,最近少数被我们坚持 更为敬献、另外省的小供务也是需要限度的帮助才能完成的

戏初期流程

COMMITTEE

游戏等一类,没有什么难度。主要是所 上手的,并他后会有更方案地人员要示 主意未错作,先除器



· 秦某头上的皇示数字。 無決排棄初於 上量机枪合。这里会有大量被人出现

己的侧身**都靠给收入就行。** 解决定这是散人之民去地侧左下角 此时会接到基地绘的任务用以把循环构 干掉这里的联人店在太边的能子里找到 胶炸弹,去这个场景右上角探有黄色。 被炸伤,以后也是如此,将堵炸塘后。 去就会发生副情,接到新任务救出队2 20、原路运回到地图中间走上面的能 IIIC4把持路的铁门炸棒,干弹两个藏。 河里, 注意这里的敌人会避罪不断的

141.12

稱上我们会遇到红外线准射器,如果



一上来就是场硬仗,我们需要先将场 的被人全部清除掉之后才能打开安全等 同进、一井峪就有两个款人,之胜压会 寻机枪搬服。清梯政人后在旁边的有子里



新疆上来的水人全部加入亚从农市下海 们会发现温丽的路领一朝途坦克拉马 响,坦克旁边就有可安放C4的费爾。 改们身上并没有C4、解决的办法是接方。 體的上營。这样截可以调出队友RICO 种情况均依法炮制,之后一路麻杀道器 方的一个散人直接干掉,之后赶到晚日 下角将敌人全部消光、去上方的平台。



被建了第三人称射击的第

提到"杀戮地槽",可能不少玩家的 第一印象就是FFS、淡惱、之前曾经被集 尼賽予厚望、養育「治學家子」打造的 *2版《茶職地報》就是一款标准的** 後、当然、PS 内那故作品到底还是无法 号HALO相模が论、再之能報有了去年ES 世示新主机硬件性能强大 的复数了。不过这次的"集 S蓄液、而是改成了第 中等常用 技大學往往要吃

建獎到自己於 基础由简单的停模力 **基体感觉就是**強

24年21月 第上2年 - 1年) 3月日本日本日、主管用紙打造場 夏、建设男子哲书关师决师。 之

SAROTAL



再我们击倒的附加效果。这里

库里出来的兼人。在升降楼 油开关往上升、上面有两个款人。 被示表们寻找首火力的赏器, 上来是 被是发射炮弹、×锁是开动、△锁是

槽表示的是坦克的剩余护平量。全

斯以形开始联的时候会比较能弈。除

此之外,游戏的动画,声效等都还是影作 的比较有水准的,系统方面也相当简单。 可以很快就上手,这次我们将对本作的前 潮戏关要点来做比较详细的介绍。

秦太李**帝**,不过在此门的集 **全做人先后是来,要冲是**将不过。 **有先祥他们全解决样。护进第**二 **家剪往地雕雕宏觀、這次我们傳要** 着。在黑面的门内可以找到他 派,接下来不用我多能了。—

「芥关オ行、無过一座鉄橋 5会通到一件 「簡美、迅速下坦克、这种火箭與不包制 、西且还有自动網絡功能、据看伪础者先 对付已经发射的火箭弹不等上下直翻 贝曼



>無針金券入VS計定坦率的BOSS被 无去旁边的精子里补充IP和火箭筒。

体打法上没有太多的讲究。先站在铜板是 祖進拐两顆手官,之后与坦克拉开距离片



上!京都輪廻

功量改编的游戏素质最多也只能在及格线上徘徊、之前的几款《准客剑》 2 也都难选这个规律 但是本价的整体感觉还是不错的,如果是喜欢"剑 ⇒ 的玩家不切来试试,也应该算是一款不错的休闲小游戏。 □文 龙马

| Dea | A1 14 18 | 1 1 1 1 1 1 | | (120 |
|-----|----------|-------------|------------|-------|
| F32 | RANDAEST | 7324 1 | ∡006 09 14 | |
| | DVD RCM | 1.0% | 1 | 102KH |



举机在身份 一览家 、卷片 人物类合约数点是原地 不言自己 的意思作识风密 种类名约感动 按照 本作技术制度,相争失在 不知道会不会或除作推出 所

多年,幕末浪漫之风再一次

了放物性 无热的工工工作品的,这一直告诉让「针错打中信"的成立一样采用 及「程也原得不些单曲」任子生态。人目、著字形、逆刀角、同家供起来的一样、总 P200万的物品等加水区平断。 内空机 动物使汤格非连信风景 ~ 开以 类产品



み効率と透取了原作中最精利を一段情 本 "开家可以投现的证 主之数 BM 1多个性人物内会显统 不过精微

电等。反映藏人物四历森谷斯 支毛 一坪 A ・参照の 夢 受有 、自己施・肝 内泉 ニケ **新校的是刘军的发盘时间比较多**一节显著军 人物繁 特别是在一些连线时 经常愿息 17几个就去读上部几个彩的读盘对点。 在在是一个非常破坏。情的问题:

其他技巧 直接 、 * 运行某一方向再发动攻于

按照 定节聚发动轮攻击或重攻 部件 # 10名 2 图 白金出现蓝色 1九 入時情~ 技、配合闪避可以实现多段连击。另外特 中就可以抵消龙梯闪。



能力会有大幅提高。 Anti会影响到最后的评价,还是不要随便使用。 室稿中R1+。 密情 ロパル、小は刻き - 需要与槽架装布計才能使用 女加成创造只属于自己的剑心

A STATE OF THE PARTY. 強攻主,2: 走登樓 方 19/数 · 4 /

旅設 じゅうかみ次の 用る 収益 ロネック 有味をもあた 可在で中发動

视角复位 把视角回答: 正对目标的角度。, 对战 - 中角色对视整要

では、「「「」」である。 「「」」である。 変質 4本内で味が、定程度が加速で、 基施 、 皮的可模R3点・未断状态

初,球束后在14分表块, 01日域铅 今天於人散越多,译中越高,而且有 尽 特殊的 4分点、无伤、无妨据、无回避或 老口由普通政治分别可以得到相等的行 ナ 如果根得到高分部还是一路在砂过去

不要管件。均衡利何要了 而評評新的文學占數分配到各个能力 上向。使各项能力得到提升,而分配方法有 平均分配 按照角角特性分配,集中 1、初后由分配飞种 而在情节战之后还可 **以支持協議下中数不分配 不同的分配方 主会有下向的倍率,如果选择手均分配或** 表给四角鱼结竹小副声数会打折扣 闲业 支票不分式在受得分配工作大场更差部自

F 年初至平均分配給, 中的學典發集中

西Br有的液、虽然可以使能力得到更多的

人。アイス かっておれると 日春 つなぎ 切対・国内対象可能会は収機解。 基础点码能力影响的进一连续技中蓝色闪 元81 间华长妈、在个人兼见普通攻主和较 提以用收率数据对比较重要 建以多枚率 专数在上面 当然,如果对自己的能力有 写 的页字 F。老熊攀徙为加成透关

萨戏过场简单流科

14 全型加速效 可以整度机会频率 把好 in HP和的型 使特度目示表 16 效可以存款 . · · 图 战、熔绵增生 中田

。6. 领可以进行人物选择" 共平公 五之非和亲籍 个价价可信选择 沙里

华兵杯、基本身推理、 路狂磁效是 拿并无性无防无心避邪绵点点数华 大哨

对你的在水明与水坝,破埃很好都 THE LEP 网络布胜司限制, 但是相当充裕, 基本 Tri 存取 而且" 需要 I模对方 《HF87可》 虽

你对下。引载比较高,但是并不太解打,组行 西次級線銀行了

幸到京都, 此人自由行动模式, 甲面。 、整次各种单位、有些可1、得到道具 有世 可い出たは、以鉄得点飲物分能力。 海平車 件专纳维纳展与时间概念专类 中,至 定 11可能会自动发生的情 如果实在学得专事 对获得 干目改生力相当严强,多主意财 17日でから 音網通り 的女性对语 这样可以直接进入下。段情 日本云中,场下进路。不过破壁也相处增多 N 7.10000 产品名的高地上的空中3180年

成、属于数学被→、音樂简单、コーィ、株 、不有有益數化成分石槽と 经自然基料 网络在大地沟流市。

> は食的是現在 2有了逆力力 要 + moritisks 而对方的速度计较快 AL 的制作比较广 但是自我不算子 多数 新生成型以中的

泉牌后的第三战中旬。连剑称 超量有了, 只剩 · 招 体 " . ? 过这是全打带跑的 招 而且戶義 占中对方 女员算成功 基本就是骗一 3 \$

z 信多出 / "师佐の家"。 情节后和里 连续枝中更各层发出 而於於古青十部对话就可以开始九头友~ 的学·~

第 战争60利中比古基本不会主动进

提升 电是比较容易出致能力上的偏额 改、可轻易达成。如 战化120秒攻击性间境 我基层产 生 ,要求守续可。 放民事" 第 战中 A PARTY



- 4 - 20 - 18 E 1 11 2 2 槽守市首件20% FR2+点、直线冲影线、在

再下对於此古為十部只要從气槽拼為。 用你构中时。,发出天路龙山就可以了 票 主義的学別2013年要准确地同时转入

大人子安

逐步带领于司题 因此一不, 小好意被给 表 3.5582保证花紫藤四都在自己的授税之 四部美婦 非要进行 突战斗, 苍紫的体 严田"礼"《邮

·使用畸件 经来中代来应会上次在创心 · 自居、2、保持反方市移动中可以躲避开 · 1 并 心, 起时机会进行权法。 7 7 M

又是 , 一连苦战, 不过即使失岭也可 支吾神体 系统第四端1/2 定程度绝对是禁 Fishemann, 机攀能工 地的语识是通打 2年、中国《广西斯和沙 红莲之院》 相对、单两代在沙陵上侧井设有那么可证 9有11。大节画的问题技能、大多数时间都是 在部甲李宝地計畫 寿用回避还是有很多攻击 机会8° 曾体唯度感觉反而没有那么高。

全部完成压会有人段的剧情 通关系将 · 如一个主体模式,同时可以展开 图目。 除,岳塚承可有能力的等級之外、还有隐藏 比较有难度的 战、由于城市铁小对方 缓紧、更有 些新情节的补充。



MORTAL KOMBATAR MAGEDDO

本作的人似乎多绝对是空前的,一共50位!在选择使用时间 **建设化**的之间的实力也是相差是除。因此作为格斗游戏,本作与当顾用 众多一流作品还有非常大的香柜 全分包置

也就准免会有招式





更极大,让这一来列的安康 **的情息。不过在一意**

游戏中预口为格斗流派的切除。 海南

作中,每名角色都拥有两种推斗滤瓶和 神武器,使用三者之间的切换便可以完 **通力的造業技、無而在本作中則取消** 概定模式,部分美色只能使用一种政 《柳秋楼》 生作亚自为角色增多的统 每个人的特件不能 不过去除斗电池 ***并没有太大的影响。玩家依旧可以

♦的必果技,这些必 始延续至今的, 微量 地位。 语则描述的

往是大會

逆定、也敢基在 后, 玩家再输入

· 然后已方角色会觉清冽更新 遭对于于死地。本作在整结技士有 大的变化。郑渊了每名角色特有的 杀,取满代之的是在规定时间内方 接触不完成一整化连联的统治技术并 人的純雜技器一样,攻击动作现金 只是通过不同的輸入順序來改变美 花样、油冶次数维多、评价解离。参 为今对平改专事的的转换技、可以

| THE REAL PROPERTY. | | | |
|--------------------|---------------|-----------|-----------|
| 1 | | 纳剑通常连技 | |
| *85.17 | 1 0 | 100 | |
| | | 切法右臂 | →, →, △ |
| 98 下货物 | 1, ←, △ | | |
| From . | | 1.股出 | · · · · A |
| 画常连技 | | 持續到通常進出 | |
| Ref. | | | |
| 7.5 | , · , [] | 1 0000000 | 1 X |
| HC. | | 99 | |
| the same | ←, ←, □ | 切去右臂 | * |
| - | | emin | |
| 5.7 | * · · · · · · | 469406 | 1, 1, × |
| _ | | 結束技 | |
| 中的骨 | 4 4 | - 00 | |
| | | 舒顿 | +, +, O |
| 6.7 只手臂 | , 1 Δ | V 24 to | 2.5 |
| - 27 | | 御头 | -,, O |
| FF 開打 | 1.1.× | 1 20 | - |
| | | | |

#四線報 計畫



第一次,不过说实话, 6 000 000 现确实有极为的问题。人物的外那种



较粗壮丑陋,相比〈魂之利刃3〉篇直参 为其选择种族归属,游戏共有六个种源 可选,包括人类战士、艾德尼亚战 **港湾、法师、魔王绍康的部下。康莎德** 编奏声的外来和北麓。由可以微传的 **用各种必杀技。这一世定为差戏增加** 易打破游戏平衡,可是本作本地



以往的格斗游戏中一般都会有附加的 作美或者是动作角色扮演类的小游戏 蒙徽《真人快打》系列的前几作那样,不 过本作这次加入的小游戏可不只一款、量 無像 443里與賽车》的模式,他是 色卡潘化之思利用進具互創建會的力 或乘此套。另外,与其他类似作品不同的

是,本作中的赛道都非常危险,并不是只 有減緩速度的障碍物、甚至有很多残忍的 胸阱。这一点很符合该系列的风格、教选

道整直等等晚中的难典非常少,也相 有是星、闪电、龙头标准这三种,星星类 似于道具,不过每个人只能使用一种、有 的是加速,有的是攻击性的道具。闪电的 作用就是加速,但加速也不见得是件刻 事。有时候表端故意设计在前方有陷阱。

旦加速后反而躲闪不及,所以大家要待 粉注意。一旦发现寒道的一部分有红色的 闪光 海沚是说明这部分是会今玩家冲出 事道的。而最后的红色发头标志的作用不 大,似乎是和生命值有关,在进入一些判



ECO

锁定 切換锁定目标

发身导弹及特殊兵器

查看以及初换地图比例尽

es of Decention 这次的ACX可以设备专门针对PSP打造的

作品,不但加入了多人无线联机对战系统, 关卡的长度和操作也进行了相应的调整,复

| | 1 Min | | | |
|-----|-------------|----------------|------------|-------|
| Den | া এক গুল | 1 - 022 51 2 1 | | CERO |
| rar | CONTAINACH. | 5040 L | 2006.10.26 | 3 |
| . 2 | JMD | 日版 | 1-4人 | 2568B |
| | | | | |

4AMCOM 单独正战"系列是明与在车 的物品, 社, 中土作品 经过这些在介证证的 PSP防整体来海南所 4 學相当不翻在 光算 是文文的ACX针对PSP章机的特点在系统签》 专业了许多改动和胡整、南加上PSP强大阶 稳性性能以及16世9的高限输出效率。使很 wf 至; sh專校縣和华州原都得至了良产的建 * 前两是在GBA上发售的2D版AC相比。 得与常的天湖之和。

对AC这样。你收束曲操作感见非常重要 M 那么就让我们来详细的比较 NPSP级 和华坤机版价操作感区别 图为PSP只有LR 两键 15.0 x 出机数千组L2和H2进心左右插 · 禁中王移在操作在其件上初節日 · 京田



这个操作最大的证用还在AC系列业名的"M 五×+* 中 由于在秘密中 107需要自好的

PSPL的ACX由+(個子取自了这个功能的媒 高变锐 " ,如此 · 来。《 科特峰兵装与普 战,所以一贯"铁路者"的设定仍然得。原 通导等,可的特定距离等进行初始连续打击 常简单 医摩兰中蛇 英国美那个战不良 世傳歷作为三絲粒登締的最后 朱158 1.钻进基地内部 8 元至72 FENS RET也是我

节曲件 下路 爆进 1一切打象 电升 出 前额定目标射击 搞定 英贝许多银密 FANS斯提曼 钻脐液" 的。因为在链滴里》 2~本不得生中马虎, 芬昭又复杂多变价计 形更是对开窗反应力和主意力的差验。他改 后的题放。,及守成后的成就将都11人。惟如 快。这本MACX回为PSP特徵不够的编数而不 得干大辐雾化隧道关卡虽然是没办法的事。

还好,"人感到甘药汤属

操作務方面另外 经参加就基地限切缔 键和特殊兵类切除键号换字 在窗帘机后的 AC作品中 於用SELECT健切掉特殊長至 为块键控制地衡显示比例 而这为的ACXB 反 7 过来。SELECT键切换地图 方块键切换 性特兵被 那么NAMCO为什么要做这个变动。 国土PSP的特徵下像PS2平核和标准有多级 感应系统、PS2版AC作品中 游戏会根据所 李按方纹键的力度来自动知粹中国的显示过 例,而在PSPI由于不具备这个硬件条件使 州区 功能天法宣武、所以不得不做出了这 个效效 这个改动所知致就在干,特殊服务

系、可定10°有度的主编模型、转换构造机、产品为为下100平分平了。于100平均均2 加工产品可以用 数年

P专门打造的皇牌

要称"何名" 主名女主贝罗伊斯里之后主席紀 (40)中"安田(40) 能於了一些多一學 到在於 本一、PSP 工是什么对方掌机本身的特性而做出的变更。

nox 本作中包括分支关系和SP关卡加

的Space,"健和任于仁國以及按體手写下力



好, 她, 在游戏中切换地图并不是很声便, 其意能"上述几点之外、ACX的整体操作手帮 基本: 年全學承了前几位, 老过安马上觉佛上 平 新: 女生飾很性業期。相当不错

字中表PSP以中的每年作员,ACX在西 图音,,及整体感觉上基本继承。家用机 质价作"一可以说、始明在案机上批到这么 高量序的单模型被绝对是让人。高度定的了 NAMCOA开发本作即针对PSP是掌机的转动 迁给"" 变化 第 个要求的效是多人联 长对战系统的加入了 在少前的零用机版 4番多い支持角人対敌, 有月対战が計解 进程:"分别是少的、这样可以让来被 《程母書 这次中SP版在系列中等 次 **廣正与 ↑ "多人对战模型 段! 口爾在** "MIRTIPLAYER 模式中语, JPSP内容作为 時通1 的能进行器多4人的时候, 5种模式等

心服强ACE自由的、年度 文无统 武光领 ** ,有机会和同处切磋 看着度才是最强 MACE MIT SACTO SERVICE OF THE PRACTY サルキト東提供了され クリセを優略切的 设定 Tidorition是,我俩拥有PSP的协家 数量大 ,自飞和以,的对友中都有PSP的 情与效率、了 年以这个名人模式对特国社

加入 7 6 321应多人对战模式的 套助音系

统 相位赛科 皇障空战 的朋友往往都是

意料的特点就是使于携带且随时都能拿 出来st ACX的在途 点上做了比较明显的 变动 世纪斯情模式单线京观最多只有15关

家的实际意义并不为

品類。這該7人用的**的**表 示管 早間でむ 是い、その射击内最大

走点的作品 不过在最近几部作品中的剧情 也得到"得大的强化"由于游戏率身顺材的 問題性、新、AC系列在創情上并不是要从志 校上中的 的现在分词是进行 ... 大道理、而是出历 率。 2 1 一分的身份来市成的物质 场战争 府平 美败,生存 员广 表情 忠诚 海叛 等等。战争岭。自带来的的挖具有亲身经历过 它的人才能更深刻的体会到。

本作剧情实际 (是限绕着 "战争是有钱 A的游戏"之个主动展开的 在ACX中 对 作为GRYPHUS,以取长 外号"南十年星" 产生角煤三十分有限。我们只能在通信领域 对这中人生对他的信任主任 热索却 放人 new fire. J.R.J. Johnson, amuch 海中 4 了解 字标 1 , 本件的 與計主角应该 MLEASATHY S統 '油亚母・野斯帕・特 五岁 而他 就是那个"有钱人 游戏 中1 平所有区动画和了者的特殊都是以他为 自行的 作为LEASATH国的总统,在轻压了 内阁。 与大学转移人130°主兼方面大堆入侵 主角所在的ACRE、IA共和国、而这场以无数 1.身上与国的研广为代价的战争等新上只不 过是他嫌臣中都不入费的手段而已。 场看 . 去世奉空早的侵略战争、不但其情] 本身 就是杜琳的, 甚至还发动这场战争的目的都 ロ程かでり数有钱人赚取更多的利润而已、 多的战争的人安外坐在臺土里看着巨额财富 食家而义 在前线物历战争的人却存轻受着 死亡和射血的流生。无疑是 和人统的规划。

相信这也是副标题"虚伪之变"的含义吧。

全机体及涂盖入手条件

火草集件处理



4、AMPAIGH模式中 新自之后出版 pecia 计架子针线1, HARD被寄享成CAPMAIGH模式 4) 3年46年 ALL RATE 24 100% NORMA、程度+FESPEC AL MISS ON ACE推覧+ASPECIAL MISSION

48 2006.23★特别报道★

凭一己之力逆转整场战争的南十字星!!

2 第 55 的情故 + 通过击型数的增生来提升工作整 學有"人"符号的放单位后才能产生

有爱的训体: 在任务并他家的整备会专业。

Parts" , 那件的10世刊符"哪Engre F MWANG SEMAND COMPANY DOWN \$"Gudge #1 [] for #\$\$\$\$\$\$\$ \$-6.12" 50 T 如好了。自然有60个。我们也以通过的主动力。 \$7 x m 部件的方法来提升机体特值 (2 m 5°)



表は名称 1 の作用 か、 ムラ 多は 中 1 カ

| | - 1 | 79 | |
|-----|-------------|-------------|------|
| 44 | VEHICLE | エアプレ キ 和和扩大 | 23 |
| 1. | 17 | CEMPIO E | 000 |
| 54 | HANGAR | 鳥成力ミサイル | 7 ! |
| 16P | *ANCAR | 3. 星エンノノ | |
| A80 | CONTISHE | レイブン | 任 |
| 16B | LBMARINE | テラハンマ | 53 1 |
| DIA | diam of the | | E 3 |

| 0.78 | CONTSHIP | ロンクレンジカン |
|------|----------|----------|
| | E 767 | 电波吸收コート |
| 'Bu | 2 | ホクアイ |
| | VEH CLE | ピートルアマ |
| 39A | CH-47 | 強かけい…からま |

| 09B | 8 52 |
|-----|-----------|
| Пи | -5 |
| 10B | CONT SHIP |
| A | CH-47 |
| 1B | VEH CLE |





CONT SHIP

資格型のカーター 真・ノスル 爆发反应被甲 将东北、西南、东南出现的4张SP

強化特殊点等ミサイル トラッカ ミサイル スクラムジェットエンジン 改良型チタン装甲 中原日中

T SP IN GANTENNAST 务要新后出现在地图中央西部 《更新回路地:目标全领计 更新扇在地上出现 11年中中 1 18 中日十二十年中 开始36秒后出现在地图中央高空

地击斗以区域近,任务结查职1分钟出现 事性的上部导起平时在HANGAR出现

> VEHICLE出现在地图中间附近 提定创造矿出现塔的最上端 地图中央表点 逐渐ALEC体出现后才会出现 任命中華計出现在兩里

FENRIR全灭后由现在要塞东南 一年更升与基地联准最后 宿太 前五例

MISSION 03A T +2 +3A

VIS NIRE BA PASA HE

·任會確度將游戏過关 1.后云齿加 Share Viewer" #0 "Misor Player" #8 #1. 76 中华中中选择 "DATA、EWER 与语语" 京场 个模式就可以放果之前在CAMPA.GN模 本件: 并有7段最高和25世BGM, 与家用机 とが作り相と思して许多

FREE MISSION' 是自由选关模式、在 平均扩革单中或能够选择 不过户能选择 自由中经在CAMPAIGN模式中打出过的关末

CAMPAIGN模式中七个在哪种堆度下打出来 的关于都可以在这里点权并调节难度。并

技 ', 而编唱的 TYPE' 就是根据路线选择 而语派的未关的场情中变化 430美全部完 成尼语加尔SP美术机是在清摄式下选择扩 图称主义由展与各种保存机体要验的

新成物度方面。 开始有"EASY NORMA," HO HARD" 神可供选择 以HARD游度通关 次后会出现ACE邓度

CAMPAIGNE مراولا عراقيا المارات

这个的ACX也继承了勋章敬集系统 玩家 存品、中決勝一定的条件で与数がに毎円 特殊的助意作为奖励 由于本作为了对应 PSP的无线对战功能而新增了多人联机对 **划模式,所以这次的助象分为单机模式下** 的 Campaign 以及多人联机模式下的 "Muniplayer" 两种、另外由于本作中销售 的战略路线选择系统,这次的勋章中还特别; 增加 两枚对应该系统的助章 心下列出 CAMPAIGN模式下所有助意的人手条件 ◆Land Guardian: 玩家在MISSION 05A "Roung Thunder" 中通关8"友军代亡率为零 ◆Sea Guardian: ÆM SSION 06B "Ice Bound"中, 時方層水艇写上水道前示该将 敌舰队全灭, 我方舰队伤亡率为零 ◆Air Guardian,在サチャナ基地的关卡中 使友军的空中部队伤亡事最小 ◆Eye of the Storm: 市际空中要塞Gleipnir ◆Freedom Tower: ₹REMISSION 12 A B C语句 、收复Aureta并和国的首都Grawal ◆The Mark of Viparr - 在MISSION 158 'End of Deception"中,击场最后基地内的部架FENRIR

◆Blonze Ace: 放战力200击破

◆Silver Ace: 数战力500击破

○ Gold Ace 液体ナ1000 intit · Marksman、用航州主型5学数机 o Sharpshooter: 印和地面至15排放机

◆Expert Marksman: 用航始街坠50架放机 ◆Bronze Wing: 在 "NORMAL" 常度下全 SHE F TH TISSULTED



◆Siver WING, 在 HARD" 难度下全部 关卡芬得S级评价 ◆Gold Wing: 在 "ACE" 难度下全部关卡 49.48 G±B (£46 ◆Swift Hunter: CAMPAIGN模式中, 少最 细路均面等, 最级路线 共10关 ◆Conqueror CAMPA GH模式中、以最长 路线通关、最长路线 共15英

◆Armament Specialist 全机体、全机体 全装收集完成,全数特殊机体击队。

藏斗難強以及英手状态受化



(1) 经报告指型产品高级

的引入使得心模拟飞行战斗为卖声的"孽障空战"系列增加 () 主的心路需要 游戏中在打印第一类。后の台九人故障 服务和成场路等资格,此时将进。土地国商专 计零需要选 除下 场动,前往的被传递点,不同的路线手撑,及任务主 J型去に標準網络表面をMara 井入かっトをます 市長の19年提出 · 四 「一分もます。」会国内之前的供得而写了 達在安化 敌人服击会有提军 独方是否会不得车等驾都会因为玩家之 前かなりゃかとなり あれるかっつとからつも15笑 方过



USPY DO EM : 效有31英, 这 中侧世战 + 締結 20 女长矿影响。 F 植大家打出全

| MISSION 04A | 3A -4A | |
|-------------|------------------------------------|-----|
| MISS ON 04B | RE THAT A HE TO THE | |
| | SA GAS IN IN PROPERTY. | |
| MISSION 05A | 3A5A | |
| M 55 ON 05B | RA DA TEN TO | I |
| | 514 · 644 · 648 | 1 |
| MISSION 6A | 3A6A | |
| MISS ON 68 | RA THE CALLER OF THE PAY | 1 |
| | GLANCE HELD TO | 1 |
| MISSION 7A | 3A-4A +6A +7A 无状态变化 | 1 |
| | 3A -6A -48 -7A #14/89/M | |
| | 3A +6A -3B -7A 1 中華家Geipn x形.身上 | |
| | 搭有で清本兵器通り | |
| | 3A ·6A ·7A 增加限制空中要集Glerphir机 | |
| | (身上搭载的通常兵器强化 | b |
| MISSION 7B | 34 +6A -6A +7b 七秋《東中 | |
| | 3A ·4A ·5A ·6B ·7B · 中要家Giegnirth | |
| | 金融 6 | |
| | 3A +5A +4B +7B 燃料碗粉 | |
| | 3A +5A +18 +78 空中聚應Gleipnit机身上 | 1 |
| | 搭数の通常兵器径り | |
| | 3A +5A 4B +6B +7B 空中事事GiespnicfX | |
| | 京朝 4. 世上版本 | - 2 |
| | 3A -5A -3B -6B -7B 空中要客Gierpn rity | |
| | 各部 · 國動通常非熟過作 | 7 |
| | 3A +5A +78 州 規制,空中要惠Glegoriff。 | 1 |
| | 身上術數於逐步改善44 | |
| | 3A +5A 6B +7号 : 罗家Gleiph r秋芒葵 | 7 |
| | 化增载通常和新毛化燃料限制 | |
| MISSION 2C | 17A/B-+9A-+11A-+7C | |

| | 7A/B -9A -8B 放特殊地上部限增援 |
|-----|--------------------------------------|
| | 7A/B +9A +11A +8B 玩家机体特殊兵裝數 |
| | 量限制 |
| 1 | Art as |
| эв | 7A/B +8A +9B |
| 100 | * B * A * OA |
| IOB | 7A/B +8A +9B +11A +10B 无状态变化 |
| | 7A/B +9A -11A10B 玩食机体特殊兵袋数量限制 |
| | ut . · 1A |
| 118 | 7A/B -8A -9B -11B |
| | 7A/A -84 -10A -11B -12A # 111 - 1216 |
| | 1A/8 -9A +8B +10A + 1B +12A |
| | 7A/8 ·HA · IOA · 12A 数方抵抗率协同性 at |
| | 7A/B -9A -8B -10A -12A C 市博机喷 |
| | 理如大性机中部制作故 |
| 128 | 7A/B +8A →9B +11B +10B +12B 无状态变化 |
| | TA/B +8A +9B +11B +12B 强化光单数量增加 |
| | 1A/B -9A -11A -10B -12B 15除年受数量限制 |
| | 7A/B -9A -11A -12B 特殊系分數量限 |
| | |

| 制/强化光束数量增加 11.8 84 · 64 48 · 126 @ * \$1/4 times MISSION 13A 12A/B/C +13A AISS ON 15A 12A/B/C +13A +14B-+15A 无状态变化

MISSION

12A/B/C +13A +15A 放WAVE SHOCK饱精度强化 14 - 38 -1FB 2A/B/L -14A - 5B 数程序 環境 Special MISSION 以上任务全部完成之后出现

邓体验乔乔奇妙冒险

| - 12 | |
|------|---------------|
| 3 | 移动模升波纹必杀等级 |
| 93 | 洞整树角/提升设纹必带等级 |
| | 攻主 |
| | 常主 |

- 普通攻击岛将敌人 普通攻も心格などもは 普通攻击。下皮软件敌人赛纳 普通攻击派追踪的度较效;
- 特殊支收政立/指件不放提等 波纹值要靠波纹等吸来补充, 而且利用波

政士 6元 4二聚

有自己曾经进兴过一种私出的马车、本部 河泊,但等较享免于亳州河南这些等要从 **由是人。虽然转移的每了一般时产时间** 唯一主,是对正是家使四级。此时美国的 **林一个真正的有输入。 景连一曲号号**

的乔斯达家府邸附近两个地痞流氓



战争斯达提身而出与这两个无限 SATTLE 1 茶茶VS无量

第一战说简单简单,说理追求。李明 於禁煙不換頭作的。 地界原施學學 企工有特殊政会的法則不小是源本會學 但是不的的現代的法就是與執得多。 作品便能解决特殊行。由于由 和斯基

等較人能死數认出了資產資格。類如於應 **间好好一堆肿胀紧痛长而去。 非乔依里间** 新加黎的保險完除于東,加東路上定的後上 前來界斯法家的進度。 界界出于友好主項上 前最油與打排呼、法規測油與一個購入自己 的最大界形。 個人第一次模型被查式重新 气中结束

乔乔参加了在田野上举办的争击比赛。 **他,也新约束人就求解除他,不是别人**更

LE2事件/回論機

地次的对于技术了这些。 第5小是理解描单了。建设专业数据, 第7支或了原施内建。有点类似于KOP36 种种的大,油泉正是内脏水子,重

近乔斯达克第与迪尼之间

A STATE OF THE PARTY OF THE PAR 代额上游戏的世界。在玩家的呼吸下终于 **特界界值的美梦。这次曼哥的本作** 與原著,绝对是喜爱乔乔漫画玩家的。 **被演奏。初次接場的本作更以发木下。** 验付的拘御为主催,将原著的放付着 理遊戲用字遊个性的游戏果飲

随前转力,从之不能信息 馬伯拉夫由斯 **有成丑符合原基**

曼爾爾此时将那时的手帕送伍等表 **得火阀吹物开,关系进展热油,分野类 李郎迪,迪奥为了让开开始统在物件**。 非理用的油的泥巴来清洗物理,通信了事员 分钟的油泉发起火来,头脑发施们了蒙丽着 **◆**,亦作得知此序形不可追。测道房间 油林理论、市场不合的层。 WHERE WEVEN





· 物別指導及制 (税)放放行列(

以中,宋明明明大学是**第**章

Na大利 技术ROM 新装在条件从中间 **一种** 技、如果操作队功、元素可以同 · 李峰技、 放弃。

更体力职制法 Eak 90



的灵魂和无双的勇气





于非時間的。打打的內理數位,實際也 與我們以上,的關係也是其他有效 一年因其的內理學位上次的學歷。 可同應則之內面的他 有相所的非故學自己以來自己學歷。 可能們學歷之不了重要的身上,是有自此 可能們學歷史有許明由於,不是其所 可與三年 不觉中,乔乔和迪奥就这样共处了七

教服何七年过去了,乔乔的父亲得了。 名的重察,乔乔与迪奥一起在父亲来第三 一起用序家常,那气氛就好像是一个温度 家庭、乔养在七年前能注象到極岸的石 心理例了东西,却无意间发现了》 的眼睛,迪奥父亲的症状与自己父亲。 处一摸一样:不得不令乔乔怀能是道莫。

and the same of th



是护自己的家人。迪奥注意到乔莽的资质沙

设事重价木明的东方基实,为了找到各

第了石榴面的情况。

BATTLE 5 异萘VS油道三人

看起来乔乔一打三事常不利,但其实证 人实力都不測量。而且他们似乎不 (1+1+1>16)地理、水是一个 以老点时间隔决神他们并非难事。被 1988年他的第一届刊办工作的

解文章で表現的。 并外間建立人之派。在 尸鬼監約众人間住了等弄。被他和 任災害开弄的行力才是真正的師士 **灵度,急忙叫众人差等。乔乔对他** 说明了自己的来意,该德斯特决定

己的阴谋诡计,与斯上两个混混纠缠起来,前 集用面具杀死了混混、此人没死却变成了他 物。此时迪奥才算了解石寂寞的秘密。可能 也持續整物吸血兼死。自出的創光在瞬间永 死了这个吸血性物。這臭素运過落了下来。

前 超越人类

演與步壓跳躍地回到了家中、乔乔和该 **總備特正等權性。乔乔揭穿了迪奥的阴谋** 被挪稱文识職了迪奥最后的诡计。乔乔的 七首、血液凝到石银面上的同时管察开枪射 杀了抽事。父子说完最后的话,众人发现第 音樂,乔乔认为是自己的研究日记林下的編 模,决定亲手架决掉这个罪孽。

BATTLE 6 养养VS吸血鬼營業

本场战斗中迪奥金和警察一周攻击乔 但是迪奥并没有血槽,所以他是打不衡 的 集中精力消灭警察即可。虽然敌人比较 但是对于乔乔并非拿常不利。手中紧握的长 他使养养的攻击范围大增, 特殊攻击是全旋 转攻击用于美国、由于警察安成了项型规 续保持一颗时间的放势才能彻底击倒它们。

操了起来。二人计划用火烧死速臭,但没想 到的是迪奥的再生能力作人,甚至无效火烧

这也是当

时游戏官

大部分

幼作游

传的口号。

| | 124 7 6 0 | | | |
|------|-----------|---------|-----------|-------|
| 1 | 本刊译名 星岩 | 卡比 多罗切团 | 隆场 | CERO |
| - | 任天堂 | 4800日元 | 2006 11 2 | 1 |
| 动作冒险 | 壬傑 | 日版 | 1 2人 | 512MB |

(星之卡比) 系列算不上什么大作。 岭南任何拼过这一系列的人对它的印象却 恕一样、那就是"轻松、好玩"。这系列 作品的诞生和最终的想也有着异曲同工之 炒。1992年HAL研究所面临破产、複并改 物属注 据在GB上推出了名为〈星之卡 比》的动作过关游戏,没想到这款作品竟 然在全世界产生了轰动效果,取得了惊人 6.销量。从现在看来, 《是之卡比》的第 - 作是如此的粗糙,很难想象这样一个游 戏景如何在后来发展为一个广受玩家好评 的作品。究其原因,非常简单,那就是人 人都能轻松通关,



这些游戏也有很多支持者,但游戏的难度 也把很多人拒之门外。卡比敦靠着能被众 人接受的简单取得了成功,简单不等于弱 智, (星之卡比)系列带来的轻松捣笑气 双就是吸引人的最关键要素.

本欠的(學之卡比多罗切別發场()) 戏都在追求 虽说是NDS上的作品,不过风格和上 歉 大不一样。可能是吸取了上一作的失败教 于是将游戏的方式回归到了传统、舱 楼扉仅仅为辅助游戏操作。这样的回归使 前戏过程重新变得流畅。并且希度降低 我们所熟悉的(建之卡比 2017年)

> 设到简单。本作军委有多等单唱 孝 个例子吧。笔者从一开始拿到游戏、直到 玩完了4大关共24小关之后才遇到了第一 能够让我不小心技嫌的BOSS。而且改 用了较好的技能后,这个所谓较难的 大家也不要认为这个游戏毫无研 究的必要, 虽然难度是低了一点。但本 作中的隐藏要素却是非常丰富。除

宝箱。并且这些隐藏宝箱的获得方式 各不相同、需要抗索开动脑筋、思类正确 ** 品有些是可以相互模 的获得5式,同时也考验了玩家的操作技 配并形成新的物品,例如两 5. 也就是说,如果仅仅为了快速通关的 ā, 本作几乎没有什么难度, 但是想要做 **数字差质关、则还是需要开家有一定的技** 木木、和耐心。而且本作的隐藏要素都是 世 较好玩的东西、例如可以让卡比变色的 原支船 学习隐藏相式的养输、提升体力 上限91、等、这令寻找隐藏要素的过程变 得不是那么枯燥。

本手列铅 代的推出基本 都要增加 些新的要素,而本 作因为是NDS上的第二款传统 作品,加上有了触摸屏的支 持、所以这次新加的要素也是 最多的 欠。



首先,可以学习的技能增加了一些。 并且原有的那些技能也都增加了新的招 是他为数。 式 此外,某些招式不但可以攻击敌人。 而叫对于地面上的物体也有破坏和改变的 收集 例如用火烙可以烧掉革丛、云彩。

> 1. 在某些有铁链的场景扩大自己 今時电节图 冰雪可以将水面条 本等等。其次就整新加入的隐藏 首科, 每 美都有两个小宝箱和 个大宝箱 宝箱中的消息也太 都是有主际作用的东西,相比某 华游戏的隐藏要素仅仅代表游戏 的完成度来说,本次卡比新作中 的機械要素对于拉家更有吸引

以及点燃大炮的导火营 闪电可

力。最后 个新加入的要素就是 · 第二大美是山北京教务操作,因而隐藏 技能、物品的储存和搭配。这个要素算是

个技能互相搭配款可以生成新的技能,但 也有 定 飞率变成补充体力的道具。而如 奥把两个补充体力的销具配合在 起的 话、则会升级为高级补血道真。另外还有 组合 个小卡比可以奖励一条命等等, 玩 安可以自己偿试报客种道具配合的方法。

也是本作的 大乐趣。

2 类动作1 f 天 游戏中 季卯部分迷你

游戏似平已经成为惯例,但也可能是创

意已经基本用光了、所以本作的这些述 心意建实在是不怎么耐热 除了最后隐 磁产 、 小, 本作仅有三个述你游戏。 个图 拉条煤。一个提碳碳率、最后一个

抢强糕的游戏算是这三个当中比较好 玩的一个,其规则很简单,就是和多罗切 闭的胖老锹抢吃盘子中的银粽。不过某些 省程是炸弹伪藤的, 因此大家在抢的时候 要注意分辨清楚。吃到真正的蛋糕可以补 充体力,吃到炸弹则会扣除体力,哪一 方的体力满了,则算获胜。碰碰车的游 戏规》更简单、就是用笔在下屏控制你的 "车", 然后在规定时间内新谁护对力槽 下擂台的久数多。即为获胜。最后的抢分 数就比较未聊了,卡比可以向三个方向发 射圆球, 击中的物品有的分数高, 有的分 数低、最后得分高者获胜。这些游戏都有 个程度可以选择, 并且支持最多四人对

战,不过就游戏的数量和质量来说,这些 孝你,蒋祥业是准成鸡肋之嫌, 大家试过 12. 25. 也就不想再玩了。

要素也非常明显之外。其余的关卡基本都 太生的 个亮点 所有被气泡包围的物品 需要玩家们仔娜寻找才能拿全隐藏的 或技能都可以储存在屏幕下方、最多存5

星之卡比英学针现在为上, 黔 NDS的土一作 力了完全适应主机的设计而大幅度变要之外,其余 的作品都是简单"军的轻松作品"也不是因为它的 西南 of 景, 井对塘作粤京不高, 好,, 右得多人都住 常喜欢这款作品。本次的新作和系统上稍有更新。 对应了NDS的触搜解 至于变化最大的地方,则要 算是本作的变身技能部分了,不但能力可以储存。 而且也増加了新か招表 ツ下サナナマ介绍部分新 MANI接接,,,及其一地家中心新江。







1 为对抗怪盗多罗切团, 夺回被偷走的宝物, 勇敢的 卡比运用多样的技能展开了奇幻的冒险



不包括最终的隐藏特 能外,只有噴火和空 中前冲两种,不过由 于空中前冲的时候全 身无敌, 所以在对付 BOSS时可以避免转 **结产增角。太路的威力还算比较大,可惜** 35 4 坊周右周、缶日在職 8 的过程中不能 前进。本作中,这项技能也能对地形产生 影响。例如地面上比较高的草丛、冰块等



的角色、其在战斗时非常华丽,不但赏心

悦目、而且实用性也非常高。対付小兵非

常有效。对付BOSS智用波动参比较简单

击力非常高, 并且能 够形成三段连续 技。其他的特殊攻 击就更多了,像按B 键蓄力的波动拳、上 加B键的升龙拳、地

而刺空中的施展器, 还有空中下落路堡。 核斗王这个转能实在是非常憧核斗游戏中

这是本次新加入 的技能之一, 其功效 **** 計學格勒人直接变成 可以储存的能力。这 样一来就非常方便大 家自己配制出强力的

特饭, 何有的释放方 法比较简单, 除了南北前方喷射之外, 放 祭技内向铺向上或向下喷。因止, 这处技 能除了可以都敌外,还相当于补给了你的 技能。由于本作增加了储存技能的设定. 所以海泡也就要得比较重要了。



性强这个技能的 威力大得惊人,特别, **P**对付BOSS的时 候,更显得轻而易举。

起护导操物均线,不 过连接两次前后, 炸 强数可以直线输出,对付远距离敌人非常 有效。另外、按上可以向上抛、而接下则 可以在身下放置定时炸弹、并可以连续放 很多枚。炸弹的威力惊人,但在速度上较 差,碰到快的敌人要特别小心。



暗得物部可以研火体接、

攻击力非常腐的

(D) 技能、弓箭发射的速 , 度比较慢, 射程也比 较短、蓄力后可以略 ▶ 微斑长射程,或可 以直接连射出二箭。 这个技能的一大好 处是可以 も、跳起之后再按踪的运载会在 空中飘浮了, 再用十字键就可以移动。因



类似于超人的装

扮、然而其技能只有 **跌跃**, 并且在跌跃計 仅上方有攻击判定, 因此使用的场合非常 有限。 般都是在垂

直內场景中,并且只 有上方有数人时才比较好用。所以拥有这 技能的敌人并不多, 般在登高的场景 中才会出现 两个,明显是让大家作为方 还通关的道具实用。对付地面BOSS81,这 一技能基本受有实际作用。



成为土物酿的新转 能、其重要作用是可 以挖地、找出下面隐 藏的宗物。其使用的 场合也非常有限。仅 仅为有泥土的地方 而 "四""中传》"《东花图音繁煌、音彩盒



感觉这个技能是 比较鸡肋的。因为除 了課堂之外根本没有 别的招数可使。并且 睡觉的作用就是补充 体力,而本作中不但

补充体力的消息可以 储存。而且此类消具在场景中也是随处可 见、所以在使用这个技能的时候。除了卡 比的样子比较可爱之外,也就没有什么可 取的了。似乎当初设计这个技能时也是纯 属为了搞笑,活跃游戏的气氛。



企下的BOSS性干错

並 虽然新的速度慢 威力小。但她面的

敌人碰不到你、你就可以慢慢附它。对付

源比较出色的 项枝 能。可以使用的探查 有发射飞镖、探创 鐵塘以及摔役和自己 体积相隔的敌人。这 个技能的攻击手段没 有格斗王那么多,不过其远程武器飞镖的 发射不用當力,因此在战斗时变为快捷 并且飞镖可以连续发射,也弥和 奶力



绿中全身无数贝耳有 效击判定, 威力很大 连续按B键也可以稍 賴起飞,不过飞行高 度有限、并不能随意 到达任何地方。这个技能纯粹是用来扫消 地面的数人,在对行BOSSII 也有命效。 F ,)还是应用面较窄,对付空中的敌人比较

费劲。另外还要注意的一点是, 其碑此是

自动的,玩家要主意停止时所处的位置。



到最后的隐藏技能"空钻"。这个能力才 算是比较好用。不过一般在对付杂兵和

BOSS对还是不推荐这个动物技能,它充其

量也就是帮助寻找隐藏的道具。

常可观。不过其速度 之悔也包了所有技能 之最。攻击的招数例 还不算少,有常力攻 击、前冲攻击和空中 M. 旋转器, 其中有一招

(2)、补钵子/11数成力巨大。 自击中敌 人便会直接 医闭耳器, 但通常设在技术情 在对付BOSS91,如果你有把辦不被碰 到的 5 基本两一下数可以搞近 这个技 新明显显高级老家, 有兴趣的可以试过



內电的攻击虽然 是何赛全身, 但并不 是全身无敌。在週别 会发射激光缆炸弹的 敌人时,这个弱点就 金暴罵了。另外闪电 的攻击范围也比较

亳,大家可以在使用闪电攻击敌人之前先 连续接十字键的任意方向。这时候的闪电 数今年大政由范围、但威力稍微减退。总 5° 大点,这个技能并不是很好用,对付 船的小兵勃勃强强。



3个技能的正面

事大的缺陷。不过で者的装物作者する。

像恕者。反而很像中国古代的武将

攻击距离较短,但如 果向反方向投掷、并 等它飞回来的话则是 贾穿全屏。这个技能 用来对付一般敌人并 不是很好用, 因为每





王,但能力却差了很

多、只有将附近的敌 人吸过来,并且投掷 1 点。其攻当力世界 生業高化 并且可以

被多罗5 / 6卦的时候,这个特能我常愿 效, 可以把牙虧田坝的小者賦投鄉出 感觉这个技能还要比较有触力的。玩 實可以一路向前述, 并指所有特在南部的 放人都扔出去, 威风那就不用:07。



这个技能也是去 次新加入的,而且非

常厉害。在任何时候 都是全身无敌、只要 用身体碰到敌人就可 以将其由数、几乎常 于无赖的技能。不过

8.9 , 54 / 5.的行动会非常缓慢、跟他 》中財和平計主等不多。醫數的高度也到 常任 3.行录度更是懵得出奇。其第 种 攻击手段就是跳起来后向下砸, 很不实用 新县攻击力很 般。



非常均的技能, 能令卡比一下子变身

成为"林克",而且 剑法了得。普通的攻 击就可以形成威力强 大的连击,而按上加 B键也可以使出升龙 新,另外空中的回旋新更是毫无破绽。这

^ 技能也对地面的物体有效, 如草丛和绿 索都可以被其新断。其唯一的缺点就是攻 由距离短, 在对付强数时必须要控制好与 敌人的距离,然后迅速攻击。

TV游戏产业即将迈入一个全新 时代。但是那些曾经身名显赫的日 本老牌厂商现状却并不甚乐观。技 术滞后、人才流失、品牌福化 凡此种种都让人感觉如今业界西风 压倒东风的趋势在下一个主机世代 将愈加明显,方露复苏迹象的日本 游戏产业或许正面临着更大的动荡 危机。我们不妨从几个不同的角度 去深入了解那些老牌厂商的近况。

太阳黑子工作家 Darkbaby

PSII風波的背后

4月2 2 日本五本大年福町的辞 17. ^ 人雅客井非 原秀夫 3 样矿 大部 天经《闻SEGA-SAMM》? ARPG最新性 WSI2星 宇宙 流流 PSJ CSM: A 其降主, f, F 蒙山\$4000太十万以上的惊人了点 为 如此異样的火爆对1以位 DNICTEAM的新生業17人 写至SEGA AMMY而且积于夏子 仁十十万事情 i 置的PSU风景 150 严重影响至了发行 商在日本国内的产品信誉 1 MMO-RPG为大规模多人数RPG 例如 FFXI > MO-RPG # 8 1 STRPG 8 : 相甲破坏神) PSO 1点现 在台灣者的《分別点已经传標糊了

(PS 1 X & 1 2004 B . \$2 # 7 II *: 近你SONICTEAM 製中的多折、小量 由于前位 PSO か場产油 使出 大押登门的期待之情随着即用推移反 而日益森林 2005年9月的TCS展, 株 现者需要排令两个多片8* # 職等 容, 主策划见告键夫在现场形口奏中 热情羊鱼的演并更是极具编件 见吉 氏音称 ' PSU 为继承了原SEGAD 些的宝务遗产 同时更是SONICTEAM 集炸组全体散融开发长达《年的呢》历 血之作 "今年8月31日这部为作于GF 万晚始出来之时,结局果然过广大世界 为之"呕云汤血"

PS2版 PSU 首日销量期龄利突被 10月份, 卸便以单产游戏的角度去套量 也算是可限可占的拼导性缩了。方案处 者 度出退了暴吟暗景がい 李破50万分 气现呼声 当晚, 许多火冲中垂备取机 ONLINE模式的玩家遭遇了与火棒喝、严 **練養業数!計え去"性、少数營業成功** 的摩亚八也因为柴蘩蕖钱和严策LAG LAG 网络豹族矛族小音物语或的指導 和磁运现象 根本无法正常游戏 至三 奏似游戏角色子、 嵌入墙壁后た云岩 出等BUG更是思出于穷 这样的本本程 9延续了数天 见吉隆夫在自己的嫡亲 主页上用不适为四户方辞《未解答》多 Y原向。他實粹以為服名裝置差量;「 PS2版 PS。 的复数登录/数超生 "所 · 政商于SONICTEAM接近太NGC版 PSO、最高的116%1数率所换先放 の好在地名間 ちょっぱき SEGA AMMYR 中旬用语理数天对、PS., R. 轉程35兒4件任何声明 高后, P SU 已对出现《春餐》 file 下原技术 暴雨,并且经过相当时中的体验后。 摩们发现 PSU,除了。囊结故以外的 图像水准比起六七年前的 (PSO / 9: 豪无进化,动作帧数的流畅度以及11 實设计等诸多方面反而初右时用以。 迹象 而对如此一款号称 "他就开发上 达 年的呼 () 历曲。作", 玩声"()的声" 终于之到了俄限。见吉隆夫博客将干 成为了爆发的人共桶。质の和面は的区 站数达到了十万以下。SEGA-SAMIAY 在公測运費將近10天后才被迫宣布延亡 A测一个月、同时紧急增设一切服务器

er ems, 1 1 460 87 mr pe **社会和水中门**互相结的东。今原本绝好 国的公共销售情格,飞速联查 接种发售 がxBCx360版 PSU 再次中共情報玩 ※ 1 ½ ? 難ぐり 時 ?砂付り,能優し 2.如带子扩充化数和冶产籍写不堪微搜 升以外 与上位1 动成本厂手和PS2勘 夏无 致 不让 化与具有误引度 放射 是,由德弘产务运营的XBOX360% P Su 网络德森林·鲁坦斯萨 J SECA SAMMY FLOTIZ HIMPS2ND PS. III 本統作 * SEGA SAMMY 18,4171 、对, 平里要的人占增长差。5.1增头 华为马格区自然来财务计划的政府设施 唐被之为程度介1 1, 因到了n 贈1 齊

的影响自然學非常少近於

I SEGA SAMMY FIF THE 10日でくりの中本の大学のできるので A Ba bt 弱气和表更高效性 引 中于世 | 靴 \Right 15 斯 55 · 指 4 · 本 * 商 5 克胎遭遇損铁点 中东 5 SEGA SAMMY ON F 并对线车给 专口钻练校数仅少去年前期不至40%。 名即日本的市场整缩秋 D含词对有此不 如所塔 为了操放人与 决定在附下宽 En WO 年天室NDSI台推出 田中平 者DS2 依靠目标为50万份,但就目 前的又标销物情况到断、该游戏最终的 委送を10万份を属来せる数 SEGA-SAL''AY 普顿采用最新型皮料 基板 L NDBERGH开发扩3D将+大作 VRag 15 参托了厚望,期待该有效能够要续 答日 、R成士2 的辉煌 技绩,但是两 个是主教投币室中實結與却令外限人士 跌破了過程 、VR战 15, 自由特以来居 ※ → ・ 母上、J思 が担く+検护NO 1字母、 京 全生 - 「、一件 、 一生 取 以 发生 * 1 1 停戶 投票银件 相景

气起。 / 市拿甚至辦內用馬BANDA -NAMCO보户3号行业新货产、铁带5) ZF 全节时下间得沸沸扬扬的PSU队 ※、TSI被SEGA SAMMY这个原然巨 人主主暴露在老人生日之下的 个化脓 标 mg X

个四友曾经动情地说 "为SEGA Not 4 成马软件厂商, 连续推出 飞龙 ORTA) . (Jet Set Radio-Future) \$ 力作之时,几乎错觉它是业界最强的。

新吹, 汤吖必朔 + 要, 引助干技术 奇

学報でで へた前、SEGA SAMMY最近 ウィータス国をからすさる同節 在世 在心际如 , 我1 由自结地看到了该 日命と「住自身支力成力业界特別者的 华 对学 在当时 人使性手台 都报 2. "天车基岭寨的大作、然后结局部 、したよい望、暗萩に低于期待,内外 、上尔SEGA1,11 上上与水金白厂商 SAMM:言样的道路 全新的SEGA-SAMJY对最为针出外更倾向于过去 SAMM·泰约的2手主义, 水口折也器 7 牧工 展入十4 后展3 独立 但是 SEGA SAMMY在新设筑域的经营业绩 お評情者 甲虫主者、和(Bin)魔女-Love and Berry \ 等搭载卡片对战率统新 市市扩充人会(西途年提升。不过,

SEGA SAMM《的游戏品质知备受藏否。 * 钟罗SEGA游戏的日本业等人工在标 过全新的 光明力量NEO 后油绿叹息 5 如此风格的游戏计我实在无法联 也到有你由SFGA这种硬派厂商出品,或 许更像社自 DEA FACTORY或其他什么 6" 商的手筋

" 市 载大型网络游戏, 在公厕开 始初期出现网络不稳定状况原本无可厚 音 当正NGC版 PSO) 发售之初也曾



SEGA至今已先后独力與贷け へったり 内登代着其下元帝 ない., (金加) (PSO)(XBOX版由微软负责运营)。拥 这款开发制期长达三年的大制作。画面 有长达六年以上的丰富经验,网络架构 素质在PS2同类型作品中仅能算中游而 设计几乎完全继承前作的《PSL》初期 已,其读盘速度更是让所有接触过的玩 大失态便实在难以解释了。我们且撒开 被许多玩家搞到针砭的游戏性褪化等见 仁见智的深层问题,至少SEGA-SAMMY处理 (PSU) 风波的诚意完全和 台,而品质却已呈泥沙俱下之势。 (樱花 其极力宽传的"酝酿开发长达六年的呕 大战》系列和(光明力量)系列居然以 心质加之作"不相称。(甲虫王者)的 没落完全可以算是SEGA-SAMMY咎由 自取, 资街机游戏过去两年曾经报支撑 其AC部门大半利润的摇镜树,更因在低 於消费者群体中僚人的认知度一度被预 言为口袋妖怪杀手, SEGA-SAMMY也 有意将之打造成口袋妖怪那样长盛不衰的 常春树、投入了大量精力进行枝糟、例如 **雅**令拍摄相关翻材的动态片连续剧。《甲 虫王者)于2006年全面进军隶用游戏领 域。这个大胆举动却成为了衰落的需要。 当年6月间推出的GBA版取得了实际销售 近70万份的优异成绩,但是紧接着不到 四个月,玩家发现年来商战中发售NDS版 几乎和之前的GBA級几无二数,结果原定 的销售50万份计划仅达成不到一: SEGA-SAMMV和大量进货的, 卖业者均 蒙受了损失。进入2006年、街机版(甲 虫王者) 出现了急速衰退迹象, 为了挽 救人气, 厂商在夏季商战投入了《甲虫 王者DS2),结果首批出货的20万份游 戏在第 图内只消化了13.3%。从游戏 品质而论、《甲虫王者DS2》的意思无 疑是家用争台~作中最优秀的,但因为 前作赤裸裸的城隍行为导致消费者产生 了強烈抗拒心理。对于 (甲虫王者)盛 极而衰的轨迹, 绝对可以作为一个生动 的个案列入商业教科书警醒后人, 试图 悬弄肖费奢终究会玩火自焚。

技术力和人才资源、如今KOEI旗下技术力 网络的Omega Force团队(无双系列开发 团队)核心不过是由几个当初被SEGA就 另辞退的。流开发人员所组成。SEGA-SAMMY成立后, 该社的人才外流现 **黎日趋严重,从过去的水口哲也到近** 期的中裕司,无名的退社人物更是不 知凡几。人才的大量液失不可避免的造成 了技术力和开发力的下降。当年 (PSO) 的惊世骇俗和今日《PSU》的平庸落伍 相对照,完全可以体现出这家老额的力 不从心。近期以来SEGA-SAMMY的一 系列大作, 已经很少拿技术力来说事, 将在PS3和XBOX360两大平台推出的系 列最新作《刺猬常尼克》。其风光几乎 完全被其他厂商的全新力作所掩盖。在 技术角度上豪无优势可言。街机版《VR 战士5〉失意的主要原因,业界人士大致 归纳为硬件先期投资过于思贵。游戏本身 的萧质较之前传进步甚微。接称(VF5) 其角谋破局之路--部分开发工作系外包欧洲某工作宴完成。 情况重实的话更可见其开发力的衰退程 度。由名越稔洋组纲制作的PS2游戏 (龙如)算得上是SEGA-SAMMY近年 带得成功的原创佳作,不过名越氏在介 经该游戏时着悬提醒玩家不要过于关注 画面, 多着跟于本质的内涵, 这其中分

察刻骨轮心。三年来, SEGA-SAMMY 在游戏事业方面基本都靠吃老本支撑门 面。(像尼克)系列接连登陆各大硬件平 同时发表多部作品的方式媚泽而杀。前 者的铸量正着实一步一个脚印的向下急 速滑坡着。从经营业绩来看, SEGA-SAMMY的街机业务比察用游戏业务要 出色得多,但是支撑着大半江山的(8) 尚魔女-Love and Berry〉、〈三国志大 战)等卡片对战系统游戏是数年前的革 新成學。近期并没有开发出全新的畅销 机台。至于传统街机游戏方面,投币率包 前列的依然是诸如(达比赛马俱乐部)这 些老面孔。一番列数的最后,不得不提 及近期在全球掀起流行风暴的成人脑力 锻炼游戏, 实际上量早与北海道的东北 大学川岛隆太教授合作开发相关电子玩 具的正是SFGA-SAMMY線下的SEGA TOYS,但是经营者并没有真正意识到这 个金矿脉的巨大潜在价值, 结果反而被 任天堂妙手嫁接成功,如今SEGA-SAMMY跟风在携带主机平台推出各种 成人脑力锻炼游戏。却授人以食人牙赖 的笑柄。成人脑力锻炼游戏大概可以算 是SEGA SAMMY近年来在经营业务上 最大的失意。其中恰可体现出两家游戏 考铺间营业能力的差距。

白手起家建立起聚金官帝国的里见 治当初选择和负债累累的SEGA合并的目 的自然不是为了凭空背负起一个沉重的 经济包袱。其實期借助SEGA的健厚潜在 曾几何时,SEGA拥有日本最健厚的 综合性电子娱乐企业、合并之初辈见氏 成度"连续两次大幅延期、最后将发售 曾经在接受商业杂志 (财界) 专访时明 日锁定在了10月26日。BANDAI-确表示SEGA-SAMMY目标在教集内器 **越任天堂成为日本最大的软件发行商**。 然而就目前的现状来判断, SEGA-SAMMY距离自身的奋斗目标却已渐行 新远。有着派金宫事业丰厚利润的支撑、 表面上SEGA-SAMMY依然維持着相当 的品牌号召为却日形衰退, 至于人才资 源的流失状况,甚至远比CAPCOM、 NAMCO等更为严重。

(龙如)是一款近年来SEGA-SAMMY乃至日本家用游戏业少见的原 创徒作。实可谓唱做功夫俱佳、然而这 种规模的大制作仅隔一年功夫就将仓促 推出续篇,实在不能不为(龙如2)的完 成度抢以一丝祀忧。以SEGA-SAMMY 今日的财务状况,原本无需如此贪功智 进、或许正是时不我待的焦虑感才促使

"昨天终于看到传说中的那个游戏 了「 、 不过果真按原计划在四月发售的 话,我相信这会是个非常令玩家ダメ(受 伤)的作品····· 梅自前NAMCO 员工农川宣树的个人博客。



公开批判在日本游戏业界还罕有先例。农 川直树攒到的那个游戏就是预定在NDS平 台发售的(暴风传说) t 簡称TOT), 更 因为〈TOT〉和日本网络流行的文字表 情"哭泣" (ToT) 非常相似,一些好事 了20万。诚如许多人预料的那样,《摹 风传说》的发售最终演变成了一场无聊 的肥皂剧,这款游戏接连创下了传说系 列历代评分量低、游戏渡程最短和 4化率负责味着清镇,当天就出现了大量 商家打折抛售的情况。及至次日、《暴风 比上一日整整跌去了1000日元,只相当 于是原价的半额。经过这场事先便有所征 传说》的"荣耀"称号。

原NAMCO和任天堂之间的极度恶劣的 合作关系。NAMCO和任天堂两家老铺 之间有着太多不足为外界所道的思想纠 墓,任天堂涉足游戏业初期借鉴了许多 NAMCO的成功经验, 宫本茂 直对 PACMAN之父岩谷澈抱有惺惺相惜的敬 意、任天堂FC的成功很大程度也仰赖

是否与以上的文字被广泛传播有关,不 着TAGEN事件的爆发;特注 笔者预定 过此君近日却因为大胆敢言而成为网络 近期推出的(业界的里衡VOL3)将有详 名人,他曾经猛烈抨击过任天堂即将发售 尽介绍),两社因利益分配纠纷逐渐关。 的家用主机Wii,而对于自社游戏品质的 系恶化。乃至后来NAMCO协助常尼成功 将任天堂赶下业界鬻主宝座, 自此几乎音 讯彻底断绝。进入128位主机时代后、在 官本茂和岩谷激两位老臣的双方推动下。 NAMCO和任天常又为了各自的商业利 益展开了合作, NAMCO支持任的目的 者将之调假为《哭泣传说》。(暴风传 疑然为了增加和索尼讨价还价的筹码。 实力尽快奖现其建立起世界首醒一指的 说》原定于4月发售,后来为了提升"完 该社宣布在NGC平台推出看家RPG大作 (神乐传说),制作人吉积信在发表会 上信營旦旦地承诺绝对不会向其他平台 NAMCO为该作确定的销售目标为最终 移植。任天堂对《神乐传说》的市场号 累计销售50万份。首批的出货量就达到 召力客托了很大期望,为此还专门推出 了全新的主机套装。当〈神乐传说〉的 销量并没有达到预期后, NAMCO旋即 宣布了PS2移植计划,完全将过去承诺 量于赔后,两社短暂的蜜月关系自此再 出色的业绩,但是该社在家用游戏市场 BANDAI-NAMCO史上最浓情感游戏。10 摩出现姿态。岩田联接单任天常经营事 月26日当天。(暴风传说)首批出货的 务后、积极串行与第三方全面合作的策 市场消化率仅32% (约6方份),对于 略,进一步努力拉拢NAMCO,不错将 RPG这种非长期型游戏来说,这么低的 NGC版《墨际火狐》委托该杜卉发,甚 至还破天荒地出让了(马里粤客车)後 机版的运售权。不过由于NAMCO经营 传说》的售价终告全面崩溃,市场价又 层断定常尼在家用游戏领域江山固若金 场,因此对任天堂一厢情愿的善意表示 虚与委蛇。传闻宫本茂在数度访问 兆的闹剧。(暴风传说)又增添了《值崩 NAMCO时,对《墨际火狐》和 《马里 奥赛GP〉提出了中肯的改进意见, 《暴风传说》见证了日本游戏产业 NAMCO开发人员却对此置若周姆、宫 一般风风雨雨的黑历史,也真实体现了 本事后十分恼怒。最终NAMCO代工的 (星际火狐 突袭)被评价为历代最差的 一作, (马里泉亭GP)的口碟也相当的 平庸。新世代携带主机大战爆发后, NAMCO更是毫无掩饰地全面倒向了索 尼阵营,两社的关系再度达到了冰点, 岩谷激选择在这个时期脱离NAMCO,

很大程度上便是对无力挽回大局的自我



2006年春, 就在农川 直树在BLOG 发表对《暴风传说》观察的数日后。 BANDAI NAMCO社长高须武男在股东 说明会上坦宫 "去年未任天堂NDS的 大飞跃完全出乎多数游戏厂商的预料。 BANDAI NAMCO过去由于对应过于识 绥而蒙受了大冲击, 今后将积极参入 NDS游戏的开发! "随即 (暴风传说) 便正式宣布了延期至夏季发售的消息。 种种迹象让我们有理由相信这款当时已 经有明确发售日期的游戏乃是何等虚应 故事的 鼓儿戏之作。当《暴风传说》 的声优阵客披露后,人们发现出演者全部 是刚出道的无名之辈,NAMCO方对于这 散游戏的诚意算是昭然若揭了。许多玩家 因此預料到即将逐生一款地需游戏。

所谓的"独占"不过是商人用来吸 引消费者的传播,对于广大玩家来说未必 是什么幸事, (神乐传说) 因销售不振移 槽PS2原本并没有多少可以指摘之处。对 干商人而言"逐利"乃第一要务。信用不 过是腐腐们的空谈之贵雲了。但是同样 的毁诺行为, 日本游戏玩家对于 NAMCO和CAPCOM兩社的评价却有天 湖之别,CAPCOM的PS2《生化舱机4》 不但如尽全力做到了忠实再现原作。而 且还增加了若干全新要素,游戏品质丝 毫不逊色于NGC版。然而PS2版〈神乐 传说》却是彻头彻尾的劣化移植、发色数 藏少和动作严重掩帧等不一而足。从以后 PS2平台几部传说系列的水准判断, 〈神 压传说》劣化的根本原因显然并非在于 硬件性能的差异、主要还是为了应付财 务决算赶档期急就最所致。等于两社截 然不同的作风, 玩家做出区别对待也毫 不见怪了。至于成为NAMCO和任天堂 交恶导火线的〈星际火狐 突袭〉,中国 自古就有"受人之托、忠人之事"的谚

4. 该游戏的开发进度迁延长达三年之 久, 连某IQNAMCO常务级于部试证后 的敷衍塞贵可想而知。NAMCO在携带主 赛车7〉同样如此,赛道和车型大半沿用 机大战中倾向于PSP的商业策略原本也无 可厚非,事实上当初几乎绝大多数的第三 方厂商都把筹码押宝在索尼阵营, NAMCO在NDS平台先后推出了《PAC-PIX)、〈怪盗声集〉等多数小品游戏、 这些游戏原本创意都颇为独到, (PAC-PIX) 是早期第 方作品中最完美体现舱 提屏乐趣的游戏,但却由于开发者的漫 不经心、许多游戏在完成度不高的情况下 便上市发售,结果销量大多不尽人意。 (暴风传说)以嘲弄NDS平庸的硬件机 能、我们亦无法辩驳确实存在的客观事 实, 然而该社却为这款低成本的外包薪 戏确定了累计销量50万份的宏伟目标

(《暴风传说》的开发商为Dimps,原 BANDAI系的外包开发会社、主要传品者 考察器的暴露、岁月的冷静变迁不能不 (七龙珠Z款道会》等),不得不为其视 让人油然兴叹。或许,NAMCO今日的 天下玩家如矢狗的大魄力脱帽致意,幸 沉沦足以令那些苦日的精英颓唐丧志。 而多数消费者还是有鉴别能力的、设差 该社自PS2时代以来由于决策一再失误 让BANDAI-NAMCO侥幸得遍的话。恐 怕NDS主机还真是要被牢牢钉在家用游 的号召力不断降低,及至不得不依靠一 戏历史的耻辱柱上蒙着百年了! 至于 NDS最不是果真如事后某NAMCO干部 抱怨的那样存在消费人群问题,同日 SQUARE-ENIX宣布 (FF3) 出货量突破 百万的新闻公告正好做出了基定美的解 答。几乎可以肯定NAMCO不会在〈暴 风传说》这个低成本项目中亏本,但是 它失去的东西将远比金钱更珍贵,那就 是广大玩家的信赖和期待

NAMCO的蟾憐作风已经逐渐蔓延 到一直全力支持的常尼阵营。近期发售 的PSP版《山脊賽车2》完全就是前作的 强化资料片,令由衰期待的玩家们大失

也善对其品质表示不满。该社开发人员 所望。即将作为PS3首发游戏的(山脊 一年前在XBOX360平台发售的前件。数 年前, 笔者在 篇回顾NAMCO历史的 文章中用"诚者无敌"来赞赏该社对于 游戏开发的一丝不苟,如今回首看来却 似乎已经带有了相当浓厚的讽刺意味。 **MBANDAI员工近日在和一位专业媒**

体记者朋友私下滑聊时如是说, "自从 合并以来、会社里バガ者 | 泛指混日子 的人、傻瓜和举止怪诞的人)逐渐多了 起来, 实在有些讨厌啊…. "

早在上世纪八十年代中后期。 NAMCO一直是日本大学生最想就取的 游戏开发公司,该社的技术力也因人才 济济而在行业内独树一帜。时至今日, 当年的游戏业无要之王居然沦为了バガ 导致经营业绩不断滑坡。加下游戏品牌 年连续推出多部传说系列相关作品这样近 平饮鸩止渴的经营方式来维持生计。为了 在未来继续发挥作用, NAMCO 不惜以 和BANDAI对等合并的方式来存。实际上 该社目前已经沦为和BANPEESTO地位 相当的保有独立品牌的子会社而已、今 时的遗际确实值得为之唏嘘感叹。不过, NAMCO自身实力的今不如昔却也是不容

置疑的事实, 曾经作为日本游戏产业技术 力象征的该社、近期不得不以无法完全驾 取虚幻3引擎这样脑唇的理由宣布终止 XBOX360游戏(幻城杀手)(《Frame City Killer)) 的开发。NAMCO自社游戏 毁长城的举动。但是,如果让那些亲任

的品质近年来一直起伏不定。安年合并 之前还曾经为BANDAI代工开发的《机动 战士高达)。无论口破还是销量都大大 逊色过去CAPCOM制作的同类游戏,这 一次不经常的交锋被视为老牌厂商间实 力进退消长的重要指标。回首NAMCO 近五年来在家用游戏产业的成绩,其全 球链量最高的作品居然是GBA平台的 NAMCO休旧剧场(累计总销量400万份 以上1, 恰是今远不如咎的真实写照。

NAMCO目前存在的最大问题、无 论其经营者还是普通开发者至今依然沉 是在过去的荣光中无法自拔, 无法正确 地面对现实。在如今的日本游戏业界, "NAMCO的游戏销售目标" 已经被等 同于乌托邦幻想式的笑话,类似(暴风 传说〉这样的生动事例就是极致的体现。 其侧订的销售目标往往比实际成绩高出 款倍,用意不仅仅在应付股东,主因可 以归结为经营者对企业品牌号召为已经 完全缺乏清醒认识。在对应业界错综复 杂的形势发展方面, NAMCO的经营方 针显然缺乏必要的柔软性,依然沉醉在 "昔日业界执牛耳者"的光芒中无力自 拔、以露骨的态度全力支持物尼阵营、 对任天堂和微软都继续保持冷淡态度, 特别对于任社的心结至深实在令人难以 索解。NAMCO目前的经营策略,令其 在未来的发展诸路上处于绝对危险的境 地。与之相反, SQUARE ENIX、 CAPCOM等老铺在走过一段弯路后。目 前正以八面玲珑的巧妙姿态在诸路鼎立 的业界游走自如。

考虑的问题

CLOVER STUDIO 生年2004年7月1日、終年2006年10 821 H

生存还是毁灭。这确实是一个值得

英年早逝今 其寿不永 尚稼

CLOVER的含义为四叶苜蓿,古高 卢神话中传说每片广袤大草原中只存在 一株生有对称四叶的苜蓿, 会给发现的 人们带来好运和祝福。

CLOVER STUDIO成立于母公司 CAPCOM達社历史上最危急存亡的关头。 如今同首看来, 其当时成立的动机不外平 **荆点 — "流放"和"预留退路"。冈本** 吉起接冠出走后, CAPCOM委任余常尼 的褶船敞 "全权接手游戏开发事务并借 此转换原先的经营方针。而完全倾向任 天堂胜费的第四开发部则成了领手的热 山芋。三上真司等都是过去会社非常倚 重的优秀人才,而且那些人只不过在过 往的风云色变中扮演马前卒的小角色。 实际真正在发挥关键作用的还是 CAPCOM的核心经营层(过本家族)。 · 直社无意在经营危机的微妙时刺做出自

本游戏产业新一轮危机大爆发 低亲质吉产出的开发体制将向何方 育和积船数二职位相当, 在社内也有较 大影响力、继续存在的话难免会对稻船 的行事产生牵制作用。另行成立 个独 立运费的子会社,不但可以继续换照任 人才, 更可有效安置那些对经营方针转 换持不同见解的异己分子。

CLOVER STUDIO或许也是过本完一 沿用当年狡兔多意惯技所预设的退路。 CAPCOM的诞生历史和CLOVER STUD O颇有相似之处、上世纪80年代初 期, 止本宪二曾出任著名游戏开发会社 REM社长, 因与含伙人事堂良商意见相 左,便悄悄成立了CAPCOM,逐步把部 分优良资产和会社骨干悄悄转移过去。 结果当高堂良彦成功戲动多數股东把 本赶下台, 却发现 REM只剩下了徒具敲 例的空架子。CLOVER STUDIO成立之时 CAPCOM的经营情况正相当危急。总计 布债达到598亿日元之巨、而华头剩余的 流动资金不过50亿左右。CLOVER STUDIO社长为过本家族长子辻本春弘亲 自由任,该分社的设立非常可能也是预留 后路的应急手段。一旦CAPCOM进入破 产程序、日后还可能输出借户还遗。根据 某位较熟悉日本经营财务的朋友分析, CLOVER STUDIO的。注册资金规模高达9000 万日元、就绝对不是一个"难民收容站" 那么简单、注册奇金规模决定了未来可能 发生的融资贷款额度的大小,CAPCOM银 然是对这家子会社抱有很大想法的。

___ 1.真司、神谷英树、稻叶敦志 这些都是真正热爱游戏开发的 群有 志青年, 如果他们倾力制作的游戏可以 真实反映当时个人心境的话, 独非常相 信他们刚刚转移到CLOVER STUDIO时的 情绪绝对不会像外界所猜测那样的灰暗和 湿丧。凡是接触过(大神)这款(FAMI 汤)白金殿掌游戏的玩家,绝对会被其 不含人间烟火的飘逸空灵所感动。那种 无遗作的从容淡定,让我们很难相信竟 然出自 群被迁移流放的年轻开发者的 手笔。《大排》的开发周期长达一年之 久,其间数次推倒重来,成品版和最初 公布的影像已全然迥异,此亦足以证明凝 聚了那群人们所有的憧憬和梦想 一制 作一款爆称伟大的游戏 [注 2004年11月稻 P+教志在接受(电击PLAYSTATION2)专访 討除 "转的理想就是能制作一款被后人 ")。根据游戏企划 称为伟大的游戏 到开发完成的流程推测,CLOVER STUDIO的绝唱(上帝之手)最初立项应 该在去年的春夏之交,当时还没有任何 骨干退社。这款游戏从头至尾都充斥着示 纳性质的黑色幽默, 令接触过的玩家们为 之心怀大畅。至于类似〈幻侠乔伊2〉等 其他作品,基本都能让大家感受到制作 人的乐夫和达观。

(大神)并没有给CLOVER STUDIO 带来幸运,事实上这款受众面严重制约 价游戏和过去(幻侠乔伊)等同团队作 品 样注定无法大卖。2006年的日本家 用游戏产业, 首次出现了DANDS领军的 携带游戏市场占有率全面压倒电视游戏 市场的大逆转现象,曾经风云一时的 CAPCOM股价在东京股市整体不振的大

分子留在社内。必然会严重影响对战略 PS2主机严重低迷不振,在硬件生命来 期推出的(大神)难免遭受沙鱼之殃, 30万前后的繁计销量对于一个原创ACT 已算成绩不俗,但却远远无法填补高昂 的开发费用。〈大神〉又是一款浸透了 日本原文化的特质游戏、很难指望其在 致萎缩其他加坡获得原样的其他, 海外 版的销量根本是不能指望。(大神)这 个开发项目总计给CAPCOM带来了4亿 日元以上的特别损失,完全算得上是大 惨败告终。至于在这两年多时间内陆续 发售的〈幻侠乔伊2〉等几部纸成本作品 镇售成绩的波测不惊,也没有带来多少 实际效益。而与此同时、CAPCOM本社 的经营业绩却出现了惊人的回升, PS2/PSP平台原创佳作〈怪物错人〉系列 的大卖让企业迅速摆脱了破产的危机,而 (洛克人EXE)和(逆转裁判)等低成本 携带游戏也都名利双收。2006年春在 XBOX360平台推出的3D ACT原创新作(勇 阅尸城》的销售远高于预期,目前在北 美地区的出货量已通近石万大关。 CLOVER STUD.O的糟糕业绩显然令 CAPCOM经费层相当失键。那些开发者 慢工出细活的思路已难以适应日益功利 化的时代节奏, (上帝之手) 原本是一 秋非常具有创新精神的作品, 开发者深刻 反省了以往作品过于复杂艰深的缺陷、力 来简洁决练的上手快感,然而由于本社对 于CLOVER STUDIO 已经毫无留态之心。 京教原本可以成为PS2末期3/0 ACT代表化 的游戏被迫压缩开发周期草草收场。凡认 真体验过(上帝之手)的深度玩家。大 名会为其完全缺乏后期调整的平衡性缺 失感到由衷遗憾、〈FAMi通〉给予了该 作28分的超低评价并不算太17偏能。收 官力作的如此凄凉结局,也算为 CLOVER STUDIO的末路命运添上了一笔 不光彩的重星。

> 且不论三上真司以往诸多言行的对 错。但至心其人太胆青白的植育性棉存 日本这个矫言伪饰的国度实雕堆鲜、他 于2006年11月末从CAPCOM自动需题。 虽然没有兑现当年"如果(生化危机4) 移植PS2就自断头颅"的誓言,但他还 是采用另一种过激方式表达了自己无声 的抗争。进入2006年后、由于 对CAPCOM过多干步开发事务 的严重不满, 神谷英树和稻叶 验法商品大将也先后禀职他行、至 IPCLOVER STUDIO的様々の配品日

探失殆尽。 勇叫 所城 在 计美 地区的超热束使用CAPCOM的股份 扶摇直上、几乎逼近了历史的最高 点。该社能拥打铁的发行了短期社债 根据CAPCOM約2006财务年度中 间期决算报告显示,该社通过发行社 债成功募集到超过500亿日元的资金 至少在未来 至五年里足可保证衣食无 团。本社根基已然安如磐石,而 CLOVER STUDIO的宝贵人才也多星散。 相反这个预房番药已经成为严重影响 CAPCOM股份的负面材料。因此其继续存 在毫无价值,清景倒闭完全在情理之中。

气候下依然连续数日上涨, 也算是四时 差为母会社做出的最后 份贡献。 CAPCOM 直算是日本大手游戏厂

商中颇不安分的峥嵘角色。近年来的风 风雨雨给乏味沉闷的日本游戏业界带来 了许多有趣话题,不过该社的业绩倒并 9 有因此有所提升。 度死处于濒临例闭的 边缘、人才也流失得七七八八。第一开发 部本部长稻船敬二独揽大权后, CAPCOM的经费作风纸调了许多, 在次 世代主机大战中完全奉行不偏不倚的跨平 台中立政策、从目前的经营现状来看、其 务实策略确实取得了积极的成果。然而 在经营好调的背后却潜伏着严重的隐伏。 CAPCOM的人才流失现款较之前两年非 但没有继解, 反而愈演愈列, 稻船歇二 世間世界的作为和过度追求实利化的开 发体制是其中最重要的因素。过去笔者 -直以为稻船敬二对于二上真司等人的 冷调、仅仅是条承CAPCOM经费层对于 社内亲任天常势力清算意志的体现。然 而近日冈本吉起在自己的博客上披露了 田中则退红的秘闻,不能不让外界人士 严重质疑褶船氏的私德。田中刚在 CAPCOM并不算是亲任天堂势力成员。此 人先后参与和丰持开发了(恶魔猎人)。 (生化危机)等多部畅销名作系列,他 锁军制作的(怪物猎人)系列更是堪称 换拉CAPCOM社 于既衡的内作 田中 刚在正该春风得意马路换之时退过地行。 足以证明在补内的缔满并不勿紊。他遭 到打压唯 可能的理由就是原本系出第 四开发部三上真司门下,并非稻船的编 系部队、他的崭露头角必然会引起嫉恨 打压。最近许多脱离CAPCOM的员工几 平都异口同声宣称对现行开发体制不满。 希望維到更"寒松自由"的环境去工作。 这个情况确实值得玩味。稻船数一独裁

需要今后相当长的一段时间来检验。 日本业界 查提CAPCOM和任天堂并 大等都有神觉相助般否级泰果。CAPCOM 第一次经营危机时依靠、超级街头霸王 机1) 股局复活、最近的一次又凭借《怪 物错人)和(勇闯户城)重整旗鼓。从 客现冷静的角度去思考, CAPCOM的成功 决非运气所致。完全是依靠那些天才般的 游戏开发者定期推出突破性的作品。 CAPCOM的个性也是人所共知的,有一 朋友做经验官 "如果让我在一百款从头 接触过的游戏里找出其中一款CAPCOM 开发的游戏,绝对不可能会出错 " 笔者 对此深以为然。然而那些曾经包造个性 的天才们因为各种人为因素逐渐远离 CAPCOM, 人才虽易得,真正的天才却 是可调而不可求的, 私案器为之忧

笔者并不担心CAPCOM未来会发生 严重经营危机。最担心的却是怕这家特 立独行的游戏老铺在数年后,会像王安 石旗下的方伸表——混然众人卷

最近一直在阅读老舍先生的著作。 其中一篇名为〈老字号〉的中篇小说粉 1 我唏嘘感慨。小说讲述了一家有着百 年悠久历史的绸缎庄富洞祥在清末层初 的时代浪潮中翻然消亡的经过、富润祥 最初在老章柜的苦心经营下, 凭借着货 真价实的老字号风花,虽然光景大不如 前,但却始终维持着招牌不倒。后来因 为不甘寂寞的东京贪慕那些新兴生意行 的兴旺红火,开始学起了东洋布智克国 产布、扯三尺让五寸等亚招、一度曾经 顾实操门, 但很快就由于丧失信誉而 1 可罗雀, 質至倒闭关张。

吐放纳斯是千古不变的客观规律, 那 #TV游戏产业的老字号们经历过辉煌时期 后, 也不得不面对种种全新挑战, 甚至被 应要协于眼前利益而急功近利, 许多漠视 企业信誉的短期行为无疑饮鸩止渴。

小说的结尾处如此描述 "不久以 体制对于CAPCOM未来发展的利弊,尚 后 速这样 个老字号也忽然消失了 貌似平淡的文字间却隐含着若干辛酸。

始终坚信维特产品的高品质是企业 称对运量往的两家厂商、多年来数次大起 品牌长盛不衰的唯一途径、最近任天堂 和暴雪等老牌厂商的畫振樣风就是最佳 的主脚。



不正确的游戏心态就是一种只朝着一个方 的的片面黑维状态。只有当玩家的情绪背 转向另 边 他才可能把原有的思维拓宽 也就是说只有以识游戏的本质。并且清楚 自己和游戏的关系,才有可能把顾有思维 方向转向健康的遵路,要想解决这些问题。 我们编辑并不是专家,只不过以自身的经 历现身说法罢了,



过,可以说全部了

智 码也未易数-

THE LA THE GREET





百(1)84的,2录

"心若改变,切的合度跟着改变 个度改变。你们 习惯跟着改变 习惯改变,你的性格跟着改变 性格皮 您 你的命伝题鲁改变。"这是美国社会 理学家 人 格理少幸和比较心理学家马斯各共「"健康人态"的 段语 另外 美国成功学学者拿破仑、希尔对于。各的 泰×也给出了以下的论新 "人与人之间里有很小的差 景、但是这种很小的差异却造成了巨大的差距。很一的 差异就是所具备的心态是积极的还是高级的、巨大的差 困难,使人看到希望,保持进取的旺盛++ 首极偏换 的、を使人目丧 失望、対生 新和人生充满了抱怨、自 独封闭,极制和扼杀自己的蘑能。人生如此 苗戏也是

中村物館時



国际足球事业先进工作者堆利博尔。 米, 紫花排资来中国"扶贫救灾"的时 候,带来了一句著名的格宫 Attitude is 言的鼓舞下,中国男子奥球队还真的挤进 了世界杯的决赛圈(当然也有人认为这 主动是供借了"龙哥妙手"抽得的上上 签,我们在这里就暂且不做探讨了)。尽 等最后的对象是尽在九雷 一分末得 f 1好夕也算是以了一把瘾。 " 心度 之助。可谓大灰。

情况,希望玩家与我们共勉。

今天说起这个 自然不是要翻腾中国 足赚那些陈芝麻炸谷子的破事!。而只 是聖聊一期 态度"这个问题 其文 *度决定 切 这句话看起来颇有

些唯心主义的色彩。从小老师就教导我 们 物质决定意识。不过话又说回来, 在很多时候。人的心态能起到的作用也 显不可忽视的——关于这个也有 ^ 5 门的术语,叫做"主观能动性"如果能 够很好地发挥自己的主观能动性。效能 **计你所做的事情更加顺利、取得更好的** 结果。就像好的心态能让中国足球踢出 亚洲一样,如果能够拥有一个好的心态 也能让每一个玩家更好地体验游戏的乐 趣、从游戏中寻到更多条好的领变

社会 游戏队通过 种密拟的方式,在 多度 时是 我们也曾经在自己身边看 下,你们本件有引领能够更加直接地吸 唐梅的世界中路设种联系加至、将这种 至11 有些社家由于没有摆正对游戏的 现出来 甚至有时候作自己都没有意识 联系具体化、复杂化了 - 连续将人上的一个个市場第三角或的初衷。多如大沙气 至一个生果维那回过多仔细地想一想。 真实面孔表露无通。试着用理性看待的 由最高、导致抗物表示,是做了自己的 从你自 对待游戏的个身中,也许你能 戏中的自己、你会发现、有时威略徐华 学业或者工作 又例如 体现至关玩商 想到很多有价值的车面 戏 反映出了真实的自我 健康抗策 键 战不数量 计过以后对分符卷八条外。 廖游戏"的关键主体起在手玩客、保持。甚至人干"现在的游戏越来越少赛里 正确的游戏。亦、才能算作是一个真正 穷等 41 美、错误的上作可以识是对於 的玩家。一个健康的玩家



戏的侮辱, 也是对自己的侮辱 如果交 们被游戏玩 我也是游戏的主 人, 通过玩游戏来愉悦身工, 而不是游戏的奴隶, 在玩游戏 的过程中选失了自己。

在游戏中、你不用担。因为做 其白人,都是你的自由。

算支法样说,似乎也有些"大过产"错了什么而与数生命的终结或者其它针 进 的循链 防食品收不是学习。也不 人产的的后果 最多早期表Load进度度 人马人之间总是联系着的,并构成了一是工作。不需去多定要什么多板的规章。来风可以了一面恰如是在这样一种条件。

个外游戏是伯对细细能味的。无 论(11)(举制这个游戏、都能辩证你心灵 的悸亡, 这才是一个成功的游戏 对游 或作可,有很多种态度 有些可能是太 有良好的した、那么也实在无 部分人所,可的,也是很多人都持有的 法算部 个合格的证券。无论 亡度 而还有些可能是你非常个人的东 如何。 转打 应该走上的是、应 、 而、 引 正为分人道 一今天, 我们几个小 该是我作来识游戏, 开了是我 编在《甲以身说法,在这里对各种游戏 。态微 带支服的创新。虽然名为"心 さ诊所" 但是其实也并没有抱着什么 台病教/ 的意思在里面 游戏引根 结底是 种娱乐, 只要传能够从中得到 对待游戏的态理,也能够在 愉快、放松了七嘴 那就足够了。不管 很大程度: 折射出价其它方面 你采用什么样的心态对待游戏, 只要是 的处世方法 游戏是房构的。 健康的 对自己有益、同时也不妨害到

●心态案併

小油干9月20日购入(山脊寨东2)。 中 FPSP L 准得有喜欢的游戏 1 2 号 P全陷入 数之后都是要得相同企作 原 医对头菌素作在内容的舒服 不多 冊 51 : 平世 勝顧要責部 0名、もい "主于梦 件是有实,所以复数收藏 2 扩 、整弦 也算是循母 外而3 群市社会等等4千大,就在五个千至 *ノ キヨハ科教道 1 追、行有 砂蔵要素世界ではこう。 于足州理師 时大减、将游戏雪藏了起来。

●現象成因

自用作生 1019 马进对的, 有其 商价。"这个直现在实然我的职场一样 受用 现在的问题游戏。 计数据300条 · ,, 班/ 多数以平新三大可能不受你 \$* 次纳入多4K的奢侈油物 我·登兮 ·专国大王版, 因为这样既有 · 中国 性力主好も裏的常服、他可以上20事件 类似的时候能更加投入 然而图下点 5九,大家不可能随便选择, 日要实 处要选自己最喜欢的,而且在买的时候也 应该对想买的游戏有 个详细的 / 解

那种一时冲动的游戏心态对于玩家 总是极为有害的。主要是付出和所得 不成正比。既然大家选择购买正版,那

平文 "一是 场化的 广大的条件 计印度数值报告,不好的 游戏就让自1"接四 矿算是NAMCOERT 的名厂也以该知道、随便拉11了事是不 一門 有人与转,外的数 正不管目前



小方面等的正监验外出不少 使有尽 **对连约确是不值得花法价钱** 11 周这么短、软算短、起码也应该是

全新的华加 造成。可冲动的原因不能怪罪别人。 珍奈还是自己在实施设计 令信全面如来 李書節 因为盲目自费加进成的 韦 也是事先想很大大真了, 以为所谓 竞 整版"有收藏价值 其实规矩。 个连 知作為度都不過穩於作品,就算內容多 又先云梯、琢在只有自己后悔 きょこ 导致这样的结果 都是自己的过失。 推

有吸取裁引 下不为例。

心态案例

在等待了两年之后, 1 口袋妖怪钻石 珍珠 将干发售了 编辑部里的口装饭门 都几下到了欣喜老狂的程度 不过由于初 据引有日散发售,所以编辑部里的英语达 A. 就只能先委合着牺牲剧情,以玩流程 而已, 等到美版发售时再好好体验全部 育以本 不只如此, 很多玩多样实想不 大公 斗酒、而像《最终幻想12》等大作 支售的計解, 大家也与能照着攻略来进 er.游戏 虽然最后也都通关了, 不过自 中的影情基本都是走马现花。根本不知 道。竟发生了什么事情。干是现在的政 略片有两种,一种保纯粹帮助证金质关 的"程攻略,另一种就是详细表表故事 **吃多情放鹅**。八布现在还非常着梦地让 得 在泰中以及大学时代、明时候玩游 攻都是先技(电蚊)的攻略, 后来甚至 于看到书上登什么攻略才去买相关的游 发来证, 因为着不懂内容实在是太痛苦 " "过当大家问惯了这种状态之后也 分排游戏的过程变得庞木(r / , 就像运 和战""口袋""火纹"等游戏时。 老中已经大体知道了所有选项的意义。 所以对算不靠攻略也基本可以通关。这 些写?的fans基本都是在享受游戏的让 程,而对其中故事的原委弃之不顾。

●班皇成院-

得难想象如果在看一部进口大片时, 既没有翻译又没有字幕, 那么就算画面 再精彩,对于不太懂外语的人来说也是 种煎熬。玩家们比电影观众强一点,虽然 文字報酬,但好多大家还可以亲自参与到 游戏》并程与中、多了一份参与性,在游 理时也就不会那么无聊。不过比記人家 美国和日本的玩家来说。这种遗憾是的 的臨確存在於

没有行货的支持, 致使很多玩家开 始自学 游戏要领",慢慢开始学着读 情头全着日文罗字的字幕、并且也根据

画点* / 物设活价预期头 断故事的发 展 事品地、报名中国协会有了自己的 套游戏方式, 死记硬背 些简单的命 令 或者使着中志每一个选项去了解其 中的作用, 从而申比较麻烦的方式去将 私游戏打穿。这种游戏的过程在 般 人看来是比较痛苦的, 尤其是角色扮演 次,这样充斥着大量文字和对话,并且 展、旭云要不是这个游戏的玩忠的话。 根本子会対い以下去。而那也堅特用这 种方法证前戏的人也就逐渐形成不求甚 解的游戏 个。

造成玩家玩游戏不求县解这种习惯 的原码说出来可就大了, 还不是因为少 了行货扩支持 记得早期GB、MD等主 5.1出现中文游戏的时候,大家都是礼 等9 填驻,随便一个作品都是要反复研 究的。可见大家对了解剧情还是非常迫切 的, 都希望在玩游戏时不但能知其然, 还 要知其所以然。更有一些玩家为了玩中 文游戏,干脆就放弃了家用机,而转投 到PC门下。就行货进入中国大陆的可能 性来看,可能玩家们还要等上相当长的



1 应游戏中能看到中文。即使游戏素质析 推是点儿,也会有很多人喜欢,

一段时间。目前能够玩的除了神游和 些汉化小组的作品之外。也就是港、台 版的部分游戏了。希望在不久的将来我 们可以变得真正了解游戏, 让不求甚解 的心态永远不要回来。

●心态案例

每一个放家都有自己特别转变的游 **跨参**型。如大怪和小油特别喜欢格斗类。 常飞和北斗最喜欢战模类, 唯夜则喜欢 角色扮演等等。那么看看我们每个人的 游戏收藏吧, 虽然各个种类的作品都有 接触,但数量最多的必然还是自己喜欢 的思种类型。實改什么类型就买什么游 戏, 这不是废话吗? 不是 财金大师 来说,他擅长的格斗有很多,像《街 無), (VF), (待跳), (格斗之王) 等等,不过因为他喜欢格斗这个类型。 因此连其他该类型的游戏也都不放过。 有的是他不擅长的,也有根本不怎么出 8的。反正似乎只要是沾了格斗两个 字, 他就要去稍微尝试一下。小沛也是 如此,包括电脑里的街机模拟器还有PS 横孤器等,九成以上都是格斗、有的根 本就不玩, 但也含不得删掉。这就叫爱 歷及乌了吧。





- H - COL

有这种心态的玩家应该不在少数, 特别是大家购买游戏的手段比较简便 之后,对于喜欢的类型便可以大量收 集、根本不在平是不是真的喜欢。说 起来,这种游戏心态和我们讲的 时 冲动"比较类似,不过犯那种错误的玩 京都是购买正版, 所以会蒙受一定的经 济损失。这种心态衡是不怎么浪费钱, 充其量就是浪费了自己的时间。如此看 来,成因为何就很清楚了。你得懂得少 夏远游戏, 别看到是自己喜欢的悉慰 就想玩。这样很可能会造成同类型中 的烂游戏把你的第日搞糟,然后添添 对这类游戏产生厌倦。其实篡欢一个 类型之后,只玩精品就可以了。就拿小 沛自己为例,收藏了那么多的格斗游戏, 但到头来真正好好研究的也不过5、6款 而已,能够知道大体怎么玩的有个十几 飲,而根本就是看看热润的最多。剩下 的几十个都是

●心态響例

这个 产的案例恐怕就要涉及绝大 多数的玩家了。看着你们的游戏吧,是 不是已经装满好几个光盘包了? 特别是 接触游戏比较早而且比较全面的玩家。 估计加上PS、SS、DC、PS2、Xbox等 等的游戏光盘、少说也有上干张了。就 算接触的少,仅仅PS2或者PS也得有个 几百张吧。不过你仔细数数,这里面真 正通关的有多少? 真正算是仔细研究过 的又有多少? 乐观一点估计, 大概每一 百张软件中、通关的有一半左右,而仔 细反复斑的也就两成。您自己想想看, 是不是最多也就这个数字? 而其他那些 游戏呢? 买的时候是一时冲动, 而玩的 时候则是浅裳辄止、有的甚至看看片头 CG也就罢了。

.

浅尝辄止/

中国现家在购买游戏这方面有着"得 天独厚"的条件,因此从PS时期就开始 养成了疯狂购买游戏的癖好,似乎只要是 有卢名气的游戏就一定要收为己有在国外 玩家看来,这个条件是很吸引人,不过对 于我们来说,除了得到实惠之外还有点头 病。每次翻开盘包的时候,都会不知道玩 什么好。就算是挑出来一款可能玩一会儿 又会觉得烦了想要换 张接着就会再次遇 到不知玩什么好的问题: - 归根结底一句 话 得到的太容易,所以不知道珍惜。算算 看吧。那些你不玩的游戏花费了多少钱? 这种习惯长久之后, 其实你的付出会越来 越接近玩正版的玩家,那为什么不奖正版 呢?这个心态困惑了很多人。改起来似乎 很难,但之后的成效一定不会让你失望。

游戏心态 娱乐休闲!

●心态案例

了街關3·3和VF4这样的格+总线5 年 通商追,更不会为了 个宝美的记录而 器。不过对于大多数人来说为举在地铁 签寝户常、完全设有任何功利的目的在 里那段时间或者回到家以后的时间会玩 甲債 萨波贝是生活力 种器简单可换 点什么,恐怕更多的是敲敲太鼓达人, 剂 而能赋予证字最轻松单 情也就是 后班"脑白金"。那样并不需要投入人。从25.00别2000年 F 1 多数47 F 平 5. * 的精力和大块的时间, 是货售价量的 气游戏"。其实这在现在稍高 白印 6. 产生这可以算是一种比较普遍的心态。 4 "平年的"全层镜罗斯" 封现在NDS# C・新可以復出些影子、

●現象成因

其实玩游戏的 心情大体上来分无外 乎"只把游戏当游戏"和"不把游戏" 当游戏"两大卷。正像一位前驻说过的 照样"只把游戏当游戏的人我欣赏他们 轻松的人生心态。不把游戏只当游戏的 人我佩服他们严谨的人生态度"。这其 中也没有什么明显的对错之分。干过这 里提到的这种应该是所有游戏心态里最 原始最基础的一种了,没有什么特别情 要说明的理由。对于这样的玩家来说证 游戏和看电影、打球、唱卡拉OK等其他 大多数娱乐活动一样,所谓"玩"游戏 自然就是一种最放松最简单的事情。喜 欢就玩,不喜欢则可以去干些其他的 事情。不会为了研究怎么打倒一个BOSS

かかみ 由れ ど の が 、 ペール 、 水 不全 为 每天下班之后编辑部里自然是3个 了体会游戏型的情节而去把 个RPG+7



mantente and attente and a 少知道法个当年红德大江南北的"群块游戏 品的游戏都能让人以这样一种心情去 面对。这大概也就是任天堂所倡导的"游 戏的本质"吧。

已经对游戏失去拘禁,玩什么都提不 長兴趣的玩家不妨坦 亦调整到这一次 4、 华视转转向其他方向, 把游戏者 种调整心情的手段 如果真的是相当真 欢游戏的玩家还能保持这样 种简单轻 松的心态。那实在是一件很难得的事情 、继续保持下去吧。

心态案例

场。事、突然之间学得对而走来的一个 的发泄自然是有益无害。多数人也没有 穿红衣服的人大不顺眼了,于是抬手软 是 轮,叫喊的人群中又有几个应检点 而伤 玩玩传来了警笛头手的声音。你 6條子竹地市图著红光的方向走去。效 内的17年把天空网络如同白昼、 精積整 车把忙斗团包围 "少是有效毫的独豫。拉 30 级机关舱就向对面-通红物, 警车 辆接 辆地爆炸, 轻轻地吹散枪口管 出的印烟。你又向下 条街道走去。 し 中设有半点恐惧和怀疑。因为依很典楚 地划道 这只是一场游戏。

解读游戏心态,许点玩家类型

●理象建図

现代工作学与生活压力大, 很多人 都需要 种合理的发泄渠道 从。理学 角度专说,任何人都有 定的暴力攻击 傾か、但是大多数人的理性可以遵守之 个社会的规则,保证在不伤害他人的情 光下发母这种负面的情绪 当然也不 排除一些过于压抑这些负面情绪而产生 , 按《疑的人。而游戏自然也是发世的 月法之 , 现实中无法从事的 叶破灯 系动 都怕是杀人这样的事情也都可以 在游戏里简单地实现, 前时这种言动不 会对他人造成任何伤害, 因此是 种得

安全的方法 从近年来GTA系列以及相 这是 个燥热的夜晚、平静的街道 似作品的大热也从 个侧面显示团以这 上满是行人,你走在路上,想着 天的 种、布来进行游戏的人不在少数。适度 下食,中地去融现马联系起来,但是如果 於过时那个眼度艳游戏当成一种完全的发 规则会审委成 种非常麻烦的情况了, 虽 然新闻报道上出现的因为暴力游戏玩多 而平。於耶件通常多少都有些媒体为了 制造噱头而夸大的成分, 折过多暴力游 戏也绝非是影响人的性格和处事方式的 唯一外因,更是 些偏见和隔阂在影响 人们的甲堆方式,但是我门还是不应该 でに如果太过依赖于游戏这种方式来进 rt等 4 和 异位星丝的结果像处会造



这样的最为游戏或热经常遭到口弹笔代 但 是如果现家常强制自己的心态一样是好游戏 成 当此约严重的后果 —— 毕育会产生 分不青琐实和虚幻这种心态的责任不会 只在当事人身上。

诡异程度大概只能用"双重人格"四个 字来解释。

具体的情况是这样的 在格斗游戏方 而有深厚造诣的大怪平时是一个脾气极 为温限的人, 平日里无论大家如何尽情地 对他进行恶作剧,他都毫无怨言,甚至还 刷毫不在意甚至乐在其中的样子, 让编 量額的众人都不由得樓牌。但就是这样 - 个好脾气的人。 旦搵上摇杆开始与



1 结斗游戏是最容易令人投入的条型

人对战,立刻变了一个模样 不但一胎 严肃而且专注的神情,而且对胜负极为 看量,即使是同事之间的切磋也从来不 留情面,一定要用最狠辣的招式将对方 "首于死地"。如果他能保持连胜倒也 罢了,但若是偶然输了几局(尽管根据 各位小编的实力对比,这种情况并不经

禁出现),那便更为不妙!與本编辑部 接下来要说到的这件事情可以算得 玩格斗游戏时的规矩是大家轮流上场。 1. 是编辑部里的"灵异事件"之 , 其 赢了的当擂主接受挑战,输了的就要 下场换另一位选手。但大怪则给常充 当"规则破坏者"这个不太光彩的角色。 一旦不懂失手, 他的脸色就会变得更为 难看, 不但自己不肯乖乖让位, 而且一 定要拉着赢了他的对手继续对战下去。 直到连扳数局、自己认为挽回面子了才 肯塞休。大怪的执着还不仅仅在于胜负 方面, 有些时候尽管他能够轻松取胜, 但由于对自己某一招某一式不太满意。 也会"丹庄计技"。一定要再反复终 习,达到可以收发自如的地步。以至于 后来大家都形成了默契。只要大怪一开始 玩格斗游戏, 闹杂人等就自动退散, 因为 反正也没有自己出场的份 > > 21 -



大穿 段时间的"教诲",大怪也开 始逐渐改正这种不太好的习惯, 不过 对敌时的那种认真劲人,还是从来没 有破しば

其具不仅仅是大怪。这种胜负心极 为强烈的玩家在其它地方也并不少见 街机斤就常常出现这种情况。 旦输了 效等, 註章不爽, 必定要报价而后快 有Brost输急了甚至还会和对手发生口 角 像编辑部内大家都是同事、朋友 还好, 如果是与不认识的人之间产生麻 粉 "至常容防"真人快打", 就得有些 背密游戏 娱玉身 1 的本意了。因此, 这实在不能算是 种很健康的心态。

STREET, STREET

领像上面说到的那样,游戏的本商是 维互生团。放松心情。但游戏发展到今 天, 手载严善、已经不仅限于此。就像 其心的体育活动一样。游戏也同样可以 司以"竞技"的名称。尤其是其中一些 特定的类型、例如第一人称射击器、即

81战路类等等,本身就具有很 强烈的对抗性, 引导玩家互相 之 则对战、竞争、让玩家们有 机会较量水平的离下, 并且在 胜负之间得到满足感。格斗游 戏当然也是这其中最为重要的 种 其实游戏中所存在的竞 争不但能够刺激玩家磨练自己 的技术。而且适度的竞争也能 促进玩家之间的友谊。每年在 游戏界都会举行各类比赛,有



全世中一十内的玩家來参加、让大家有 机会进行交流。确实是很有意义的一件 事情、从某个角度来讲,在竞技的领 越、唯有保持肝癌的胜负心,才能够不 斯促进自己水平的提高。对胜利的渴望 会推动你追赶实力超过你的对手, 即使 悬在"一贯众山小"的境界,也能够维持 危机感,追求"百尺竿头更进一步",而 不是满足于现状。也许、大慢之所以能够 在格斗游戏方面有所造诣,正是因为他 的胜负心强烈的缘故。相比之下, 如果 只是将游戏当成一种纯粹的休闲方式, 即使给了也一笑置之,就不太可能在技 术上有突飞猛进的变化了。两种心态。 其实都无可厚非,只是个人对待游戏的 态度差别而已。

当然、凡事都要有度。对胜负的追 求也不能过于偏执,而应该以积极乐现 的山态去面对输赢。如果不能正确对待 的话,就会陷入"走火入魔"的地步。 体育竞技中经常提到的一句话是"友谊 第一、比赛第二",这也是我们应该持 有的态度。看到无锋, 大巧不 1 这 句话来自于武侠小说,但其中蕴涵的道 些大规模的比赛甚至是吸引了 理,也是值得深思的

·编的 个朋友其实平时可以识是 积水不标游戏, 但是多中部也有一台等 加; f直读的PS2。每当有 五个好友交访 m 就会把一张"实兄"放乳PS2里。-是现1如几个小时, 原间是实面和2. 號 本不断 署然他自己总是负多許シ 世界 「 ① 表现什么攻略秘技, 完全就是凭到 ◆私感分布 x 用他自己的话说就是

投資水額求, 资效有铢, 更喜欢和朋 A 表翻抹看球,所以获游戏也 是为了 能利朋友有 起下和足球有关的事情 自 3 前水銀車脇在那里移動那直と さ 金甲級 54 "

自持会成因

例子中的当处只是一种比较极端的 情報, 你是要添和朋友 起玩才觉用站 6.右更多年趣的玩家应该并不在 数 具实这种心情也不难理解, 因为有着并 間的兴趣爱好而成为朋友, 而因为果荫 友昕,,,,,,会有新的共同爱好, 希望找到 2 同道合的朋友,和这样的朋友在起,

皇有大会对,她的事情自然失明一 不

突出的 - 我莫透于四人特战的半频

进行游戏时停과 样们 但多时候也并 不是达为能赢因为坑到了游戏, 只是图 为有朋友修和自 1 起来证券及 1 受得 右着日 はりかんりゅいの につぎ



"如性保護者 《表》、《104、《共 人會被在餘林但有里的那段司先吧

: 山城着 音由板 4 万申根 おび 战 街鄉",由中門智規和即支 去在 建十岁 甲酚醛的铁弹角 近许有! 还会提供 医样白 化 時折 化对す 成 者和 五姓灰 起召开 执生 多多个节 成大赛, 25.1N项目的 组成 心最后算 **电户分乘有關市內案之位多度** 其实乐趣更多世已经《在游戏本身,而

县和朋友之前的一种交流,而在今年的 TGSL, CESAS长和田羊 同样提出了

> 游戏的意义的思斯干某种较少的 交高"的说法 而和朋友之间的交 查也.F.是 种乐趣的蒸臭吧 虽然 ♥ 了PS281代可以提供这样压擦的 游戏的确是越来越少,可以双人合 生的游戏除了格山游戏和"宾子 系列 还有重约 两年 作单 合金 性头 2 外真的是唯灵情影, 在网 格上这样的感叹也是越来越多。但 是随着网络技术扩发展 相信我" 还是能找回由年的这种情怀。

在开始游戏、前领着青青等市场里的 在排甲以前游戏程就流传薯两大功

力相对抗的传说,他们就是绝对千会修 改游戏的"薄潔"和非锋改过的参戏 f 斩的"在湖",博派玩字字实地海杨品 性的过程完成每一款游戏,以正常通关 并发现更多隐藏要素为乐趣。而对于被 神秘色彩包图的狂派玩家来说游戏。2片 本身已经没有什么太大的意义 等切99 和公級武務防與那不过是改动几个參数 的赛 金年指不过护 种最常用的工具 新户2. 个RPG改成可以完全不遇款通 丢才算是花样, 并以此肃津乐道

设在存款, 旅客证明设施程度已经 節以算是一种很特别的心理状态 7 和 见對 台新主机的就要拆开看看电面结 构的硬件狂人相仿、有此类心态的玩家 章 単 游戏 と后的第一个想法不是 きへ 游戏好不好玩, 该如何玩, 而是好不 好改,该如何改,如何解析里面的数 据,如何发现并导出里面的图片和文本。

切 而对于 数多游戏交流,特别是可 以在模拟器上品件的游戏和本身就是电 额平台上的 萨兹更是完全发挥 CPC。这个 开放平台的特色, 从动作编码至即截数 据都要拿出来看 看改 内, 无, 游戏 本身的工衛性物學至多人的破坏。方成 解析消水处目的才能重要。而对于真正 了解了其中程本叶灰家更是能编出有利 十玩家更好进行游戏的和 T 转套太安 证益对本身是 种探索的过程 无立是 系统还是别情都是一个从不懂到情 从 未知到已知的过程, 而到了这一步所 常要探索的东西则从游戏所表现出来 的外壳发展到了内在的程序和革動性 翌面,说起来的确已经有了点走火; 魔的味道,让人不禁怀疑这是否真的 是在玩"游戏",不过好在有这一心态 响玩家大多都是同人游戏的制作开发者 过汉化破解者这样一级的人物,对一些 们来说,或许这样 种剖析的心态才是 最应该拥有的。

虽然重常肯定是接触申禄游戏更多 占, 但是偶似也会和朋友 起打IT魔 與3 直直CS, 而在十一体包的部几天 电负电 个朋友怀包 日 起在手方上拉 ** 2 . 近在里面左冲布突打战下 字子 ISO81端 突然10° 6° 天艺

民 专机神经、降 经在决定、按例子的 有人 网络本显戴左卧内之神 15次 " 中百千百分包甲的一百万准位。《艺书 人在接管后支生的环境部仍然可以从各 世 - * 将馬入場人。布当 1 开約P1 解基。如形个用符号增物出来处今笑头

●現象成因

- 这种 6 作来进行游戏的地象基本 集本在商技举游戏者 草毒放射对于星 还有进技项目扩展软目学 虽然也以下 过程 お不断地充江自己也是 种最简单 直接外一趣。《是在最终结果》條餘時 #21 中直位, 更是很多人所追求的。 医动言关联》的 乔木特特所有调布上 进 の人都不可執りの名声、何是如何 坪坝 法一个很大的问题, 如果说仅仅 是为了胜利而在规则允许的范围内使用

些各下了在对"反哪門不去还是无可 便非的证 与走步模裁后就会引起各种 各样的"腿""主要动"胜利"进而容 双了本身游戏过程中通过公平对抗来文 力的 + 海最终则云 忽略了游戏制作者提 朝政 m の m m 本 収 回、 は / で が 提 m 名 8 千层。1. 上湖上鄉往大了原則是因为 表表心而践踏了"公平竞争"的体育精 坤 有象用机领域上限于硬件环境也许 井 / 木明层、但是在电脑游戏领域可算 2 标准通应象 计表简单所提到的手

"快快" 41样"和修改器未进行游戏系



出于对"胜利"这种结果的过分执着和 对"失败"的不甘、甚至干燥恐惧。 11 勿在游戏。心上很难说出一个明确的好 利知 - 但是这柱已经影响到他人的心态 的确是很难称得上是健康正确的。

●心态容例

编现在手甲还留着两张PS的记忆 专, 里面的记录包括有全终极低器入 手 · 仓魔石八手 · 全员等级99全能力99㎡ FF7 全装备 A 手、全脉业兼星的FFT。全 人物全技能魔法等级99的格兰帝亚 全 即号 全机理扩水相传统 字成开周目 中春生的夜和主化青柳3 1千载景 △ 今 早 好天下 可以点提记录? 整个PS时代的足迹,回想起来真的由于 自一部8个价段力感到惊疑。不过典型起 MD=14、-PLanonsser2的所有人能力练满 しかか 61味」。上面提到的似乎又有

●理象成因

*,在的游戏为了争取玩家的游戏时 旬,增添单个游戏的生命周期,游戏的 テス・単級主該製品、各种診蔵要素



各种需要靠确率来实现的收集也是越来

越多,全人物99级,全世践防具入手, 全時間迷宮節破,各种花样层出不穷, 编铜汽有些游戏玩 遍是绝对收集不 齐, 非要打消两滴。滴才能得到某些要 寮,而在制作者的精心安排下这些要素 又是那么地吸引人。虽然追求的并不见



"理论传说可算是一大时间基子。同时也是最 能让玩家以最投入的收集心态去处理的游戏。 排足 科抽 无二的成就感,但是很多 コマン 担着要玩就玩透一款游戏的 5 坪

5 × 3 ルビ伸送入了那无穷无尽的循环 中。持城市是多出现于某个展列的死 4 沂京以及正版玩家中,毕竟面对这样 的游戏时玩家通常是会全身心投入的。 而需要分表。这种一个来进行游戏的与 数3A., 出刊的所有作品,其中种种特 ○ 於 ♡ : 也许確認者:1 人故實子能於應 * 完全沉厚在游戏的过程对于很多玩 泰丰 克智学 和很理想的水产,以这种 借来出行的政府时间充裕的时候倒也 **蜂要售的收集也不过是实现游戏本身** (L. 趨的一時方式而已,过于执着于这种虚 4.数据的收集是有 天会对游戏彻底失 去止鄉 而且还有失去对时间的草榜部 为的存储 那样的话那可效真的得不慌

解读游戏心态 评点玩家类型

八草是编辑部中对动作。所戏最为执着 的人,像《生化危机》、, 密草者 战 神)等游戏都是他的最爱。他取动作。游戏 有一个癖好、那就是只要游戏提供了难度 选择的选项、那他就一定要从最高难度开 给。就算是以前从来没有接触过这个 游戏,对系统还一无所知,也一定要如 此。对于他来说,玩游戏是不存在"循序 渐进"的。不仅如此,有些时候明明游戏 · 并设有太多特别的设定 他却反刍要自 己加止诸多限制,所谓"有相度要1 2 有难度包选难度也要上。" 好比前 段引 间XBOX360上的大作《勇闳尸城》。由 他来负责攻略。游戏本身的景质很高,



1 《長川関城》 止符葉很是"自席", 杏 也正是他钟爱的类型。因此玩起来十分 投入。本来游戏中提供了"升到一定等 缀之后重新开始游戏, 就能保留之前的 等级,以此来达到反复练级的目的"这样 的方法,但他却毫不为所动。每次开始新 游戏的时候一定要使用初始状态的人物。 其至不惜于将而有的进度删除。这种快点 实在是让其它人很难理解,只能用"没事



11 6 18 BB + House ● 福 ● 成品 可以直迁,有 自康修广 护大石人

在、地平我仅分药菜 个人而上 这 类 封孝大多数额走 中島 岭东、通常矿态 政体物户标子 无满年他1 、日有在餐店库 度的提品中满关。十年上十四八城至满。 重讲 先来片,这种做支柱支撑相等。由 自己拿力的 种强列数键 古然 有时 发点种。自由并干异安全给另人看 并主要 络自己的游戏成场展示给其他人,而只是 对自己的 种满足而已 其实、决这种。 資有 自康時日 不如原他 有强利的 征服欲望 不但要征服游戏的难度, 更要征服自己的弱点、上自己的游戏水平 在反复胸络中得到提高。 般来说 只要 不是过度的偏执而产生太过沉迷、"走少 入魔"的现象。这种。态应该说是有益无 Skidh

其实说到"走火入魔", 荇菜就很有 卓这方面的迹象 有时候给他一个原 本很富革的游戏,只是让他把游戏难度 调低,他反而不会玩了 · 这大概就是 走火入魔者的心理障碍所致吧、哈哈、

層面遊戏心态,评点玩家类型

●心市案例

王像在前面提到的那样, 在游戏论坛 學翻帖的経常会发现很多玩赛会医为各 ****华人发出 皇族政司玩啊** , 折针 A看提入起兴趣 的感叹,但是舒尔然 想要加手更好缺的游戏。因且是、烦释 王 《精打》 建次回相经净性的性 編のしい平会計為电視把利器里を自停 1 4.00 社 欧洲橡皮抱着电子车 黄专一个公、那些新义有政就属不知病 45 L 《知道《表下四代名、下部的科》 随使戏员 此游戏硬着头疫折下去、目 0 以小是計自門不部么无聊而已

●理象成因

不再不说,这些怕是一种相对比较等 岭的 现状态 对于任何 种比较投入 **读科特~**,而在核心玩家群为中这种。 () 透码设阶为 表" 作为 种银斑草 法

式 不对不承认的是,游戏在给我们提 但牙據和巴考的同时也在慢慢地多入我 11的生 5 当这种参诱发展到了对生活 的各个与直都产生影响的时候。对于功 家自認 神港輸, 引理人好航会像上 面际。全价贴料则各种事物都基实去兴 趣 · 典4 这种情况财基定到们可以好 好师 里,除了游戏华岭接们的乐趣和 小平 。"皇圣有其他有意义的事情。 5.放效型量的乐趣和思考的意义资源 V 走11. 特異游戏只是生活的一个组版 9pm 以 5. 是生活的全部。这样看起来 像写了并入道理程点数。游戏和生活之 49 美彩交易设计专取怕辩护可满格本 タ: せるで、A f 責進不明的。但是作为 种 6 产表现 更多的时候还是不要 州市人員も、我自己需要知道 位多81 领送投船下, 实什么都不想也是一种方

●心态案例·

(手细想 想,这样的情况是否也曾 经发生在你的身上 当一个重量级的大 作员区发售 例如FF、DOZ类 。一时 6份向图的朋友都在设设它 杂志、网 络每媒体上也都是铺天盖地的关于它的 报客 谈财保、似乎有 种奇特的力量 在堅使着你、让你不由自主地觉得如果 不去以一套这个游戏就有点跟不上时代 草地 后来的全都有会 呼而上 争抢 7 干是你头中中地跑到游戏店并且豪 不犹豫地把主买回了家中 然而。很 快作应发现。自己对这个游戏相击将不 起作《兴趣菜 也许是因为它的品质其 拿不到早,人所,总的那么好,也许是因为 2个节续类型根本就不适合你, 也许仅 仅是大为你不想去就在而已 总之。你 一皇以實了 器片大动画, 最多是動行 地玩了半个小时,然后就将这个游戏束 之高丽了。而更奇怪的是,这样的事情 # 非只发生过一次而已。当下一次又有 大作上市的时候,你又情不自禁地有了 陈灵州中动,而不去考虑对你自己来说 这个游戏到底有没有购买的必要

THE REST

著名制作人三上真司曾经在一次访 读节目中抨击游戏界的现状。他认为包 括(王国之心)之内的很多"超大作" 之所以热锅、并不是它们的品质真的有 那么优秀, 也不是因为真的有好几百万



新家型要 op A 基對 @多 A 都进看到 周围的人已经买了这个游戏之后,自己 也不由自主地跟进,这就是所谓的"苯

听谓的"羊群效应"其实本来是管 理学一的一个术语。指的是商业行为中 的一种常见现象。就好比一个教司的羊 群, 其中有 只羊发现了 片肥沃的岩



先司曹操献译 (王国之心) 的品质显实 配不上、的销量、你觉得呢?

邓里的香草,而并不会去,注意周围还有其 音重好を登坤 上典へよ所以发表这番 高峰、其中存在着一些偏激的成为 而玩 意购头找 1大作自行为其集也不能安全 用 工群效应 来形容 不过, 在设有 预期试玩的情况下, 如果让你推选两个 品质都是未知数的游戏。你当然会选择 世经有很多人购买了的那一个。此外, 人也是一种社会生物,玩家之间也需要 交流。如果你所认识的朋友都在玩同一 个游戏,而你却没有玩过的话,难免会 产生"没有共同语言"的感觉。这一些 因素 都饭成了 一组而上来实施门大 作"的现象产生。其实,有时候提们需 要更加理性 些。玩游戏毕竟只是 种 个人的娱乐方式, 在游戏的选择上我 们可以更加理性 些, 游戏适不适合 自己、能不能给自己带夹乐趋才是最 重要的,而没有必要去赶什么时餐,

有些闲暇的时候小编也会去一些小商 品指发市场里随便转一转,在里面自然 是少不了一些租机的摊点, 经常会有 五个小学生模样的小孩围着台十三 四 †的电视玩得不亦乐乎。而屏幕上显示 的除了一片绿荫的足球场大多也是短 馆, 贝宾塔、佐助、卡卡西汶样的动港 明星,而被一般玩家奉为经典的《铁 擊)、(格斗之王)、(战神)等游戏同样 适合在这种环境下玩的游戏却被冷落在 一奏,当问起原因的时候除了"大家招 说好玩"之外更多是"那些游戏里人物 我不认识"。

DESCRIPTION.

如果说上面的例子还不够典型的话. 那么小编一个模狂喜欢特摄的朋友把PS2 上那个〈假面超人 响鬼〉的游戏一玩雨 玩打通多遍恐怕就足够说明问题了。就 小编身边的情况来看,这 现象在女性 玩浆(虽然女性玩家本身就是凤毛鲷角 吧)和低龄玩家中是相对比较集中的,也 就是说大多是不够"硬派"的玩家吧。动 许也可以算是互通有无? 反正无论怎 是游戏里势力颇为强大的一支,虽然大 没什么坏处。

多圳漫游改编的游戏本身靠质在囊视游 戏帮堂的老玩家眼里一般都是惨不忍睹 的,在其中很难寻找到太多的乐趣,但 是对于 解能之業不存着"的动导玩家 来说。手感、打击判定、甚至平衡性等 传统玩家最重视的细节上倒都是无所谓 的,甚至过于严谨反倒成为了一种繁 幣, 画面音乐只要别太设不过去也都可 以接受, 唯一重要的就是可以看到并使



用自己喜欢的角色,可以雷温和些熟悉。 的情节。这点才是最重要的。这种心态 有点近似于"爱屋及乌",对游戏本身 的兴趣来源于那款游戏本身之外、或 "要游本是一家,鲜有当红动画不改编成"。公说、虽然是一种有点冲动的心态、但 游戏的情况存在,而这类改编游戏也算 是有的时候这样突然被"葫"额 下也

游戏的类型多种多样、每种类型的 网络特古丽州不能说是"全折殿"作员 の确具存在整假大的更好 ゆいか : 孝 放戏讲究眼明手快, 需要代考各与好的 · 与自体 与 · 角色物造类系统 " 。" " · · 「种 对于开坡 走" 在集场区景积 有足够的例 西防墨源及日本"需要 4. 注价模件水平之外 多少个有细致 、微的母駆分別能力, 心學數中與一一 赤之中特出通问进展的线索 符枚自特 主义方象、而每一个批水户都有自己 独特的要好和品味、因此对干大多数人 * 10 901 MUTHU 个特定的空气特 育 赋以题, 上听谓"萝卜毒草, 乌有所 老 子过, 也确实存在着这样 作情 了 百家的 切害, 他们 对于 新药化 / 總井 / 似明十星 一个类型,而是基本共变 · *: 并且原则提出 · 特自己的贝斯 气 7、阿姆



●现象成因

从草种蚕火上来点,这一类的家可 以说是最幸福的,他们始终体赎到之中 APAC 4的路球天地 不, 105又200 E. 相要保持这样的 个、除了本格有 对各种不定类是游戏自己超过处 还做 要有足够的时间 精力与导转决基础作 知知情 日文、淮又木系印印にづい苦 近中名於小糠醛 日春的沙姆十分发展 人名英甲通时 有自他 对于钻 神樂 閉 竹垫 能随 计放去选择的 竹子 81年 程成一绝对不仅仅是支票库。 笔 、编、我以中型压有的计声都能够适用 次の不上程程構通 (日至う新い直去)、 支柱的、た、利祥便不会重有 1点之

生,文章或 松果在统一语的法可有容易

这种。亦多见于游戏年龄在十年以 上的玩家 西共生的症状就是以前挥发 助, 如今的游戏越来越不好行了啊 之类的言心。这些老玩家似乎と生さ在 以前的那个世界、新丰机工物印光比的 孤重与他生无缘。层出不穷的年游戏对 (N) 410 9若年仁章 / 401 事所希坊 的世界。"一周帝被别人打救 ●理象成因

仅 9是人に常有的一种。亦 既不

条件, 也无可度非 体用一态的产生等 例。很大 部分可以用 * 管経 サ毎堆 た 水"来解释 苟 个MFC时代 甚至 更早 走过来的大家都无法否。自己简 欠至免游戏机的时候称\$P 英电 的 惡焚 毕竟。对于当时的我们来说。 **身地不是一种新生事物** 引种和言语 政乐趣的称称, 是其它任何气质都无法 替代的 而在合信的十分在中 不管部 双的外表如何变少, 线、的本质并没有 大的褶筒, 队此对于一些若过原来识。 计词件效此 停车7前 而分析 种 因素到链粹是因为主韵的增长,自己。 再是 へ情情して 遊戏在主ミキュ塩 が比重大大路低。同計反応原度で不支

在南部射線 2 世北。广村五月排即与 肝血的游戏, 于如回珠在老爷我中菜手

之中 这, 人际出下是 转奏图引导



自己的业余时间打失在FC MD等等 老爷机"上,或者用模拟器拉着地重 \$15年在街机厅雕战的时光。在1881 fr en⁴BFF12绝对不如FF3经典,GGVX中時 峰的格斗也比不上朴实的SF2正言。 ***

往往対游齡较短的玩家抱有一に 轻视的态度,认为他们"不管心 + 石土里真正的, 游戏 13 **经**甚至他1 全和新镇研发发 1 教列矿争论 辩论的主题族 全國 今非特比 迁足 今日 THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY. 旧者,他们不否认现在的游戏已 婚比十几年前有了巨大的进步,不 村候、血身相也会去尝试 下声 些声光色效华丽无比的新游戏,但 要多的时候他们还是筑没在老师 皮的無限單不應整介入別人計劃 のなめず時常終起的経典



●心态案例

发 事情的瓦因部学者有 次根榜集 占有关 赛尔达传说 的资料、于是上 減至搜索引擎主查詢了 番、并且分别 输入了中文的"寒华之传说"和英文的 么思索 相反,很多国外证家都特自己 egend of Zelda 15 中市地区美国 大地位值 自文网站上,《赛尔达传说 表5条件的玻璃占据了80%以上的抗例。 而 人都是门 满攻略被各个不同的网 法与纠纷数 非字还有关不新作并发的 野瓜 游戏秘控介绍智等 而英文网站 : 1.56 m of , , 衛找到政略, 但 赖来, 中 集中在Gamefags等几个专门的政略网。 三角 肾巨价网络并不会随着转数 机 双、在这些与 赛尔达传说 相关的财 心。有 更多地是玩多个特发推的内容 主即也推精彩的主,各有手秋,例如游 以 A 等Cosplay、游戏剧情的同人,说 游戏中模笑对话的收集整理 各部作品 中叶年代顺序研究、等等、甚至还有的 网络建立了 大百科全书" 为研究解 签 赛尔达 泰列中的各种关键词。天 文出理人等事件无所不包 不由得让人 **佩丽外国玩家对游戏的热情以及他们**不 おエ・格から 造力・

●理象成因



当如 常者并没有借此来膨低国内 关于这种小态、笔者完全是有感而 玩家的意思。不过从这个小小的案例我 作就能看出来, 国内的玩家似乎更注册 游资本身的 些东西。 个游戏只要调 关了WOK 而对于游戏的外经都不做什 个性的要素带人知识游戏的过程之中。 用自己独特的观点去诠释游戏内容。其 ①、油油费井子显示成任务。 互动性 正是岛珍最大的魅力之 。这种互动不 仅体现在你在游戏中操作角色 选择点



项, 也然现在游戏之外, 好的游戏作品 不仅仅是娱乐工具,更是 件艺术品, 折射出物11的社会文化。只有全心投入 到海波当中,才能体会到制作者在其中留 下的深着 而不是白贵了他们的苦心。如 果只是按照别人的攻略千篇 律地打穿 油了事,不啻于瞬間吞患,哪里谈得 上什么"欣赏"呢? 说到这里、笔者又 不由得根起关于 (寂静岭)这个游戏, 有人曾经说过的一句很经典的话 每 个人心中都有自己的寂静岭"。其实, 也可以说,不管哪 个游戏,在不同的人 心中都应该有不同的折射。只有这样,游 戏的世界才能够更加多姿多彩。

工作为先!

●心态器例 最后要说一说的,就是各位小编的 カガニホア 以上電道提到了得多小線 とは単成的し杏 但的然是控他1 当後 元素 的身份采对待的。然而编辑毕 **拿时货商的玩家有纸区别。在**事时的了 作之中, 编作又是以个样的、亦来面 对规则明 说句变话。有时候放弃不 是形式愉快忙了 苔英喜欢"极限挑 D 但有时候數稿在即 容不得他太 钻出鱼人 主實政報程的游戏方式。 中央非苦笑 下 工作法竟是工作明. 也是一样

*# F.3 III 有一句话说 一旦把兴趣当成职业, 那么兴趣就会成为一种痛苦。这句话当 然太过绝对了一点, 否则的话小编们岂 不是早龄龄光了: 呵呵。不过确实, 把 游戏当成工作,某些时候也会影响到游戏 的乐趣。如果你只是一个普通的玩家,价 可以用自由随意的态度去对待任何一个 游戏、喜欢就是喜欢、不喜欢就是不喜 次, 这是一种十分简单的情绪。但是作 和士兰完成工作任务也不得干对游戏做 而对某个游戏不是很"感冒",也必须 出一带严谨的老证和研究 探子运动器 片景地站在公正的立场上,做出中售的 春水条行槽。, 并且对海拔中的静丽鞋 平价 当然, 在分配工作时, 一般都会 "一条"保持沉默。 编辑们闲暇时也 好,但有时候也免不了出现一些"赶鸭 喜欢聚在 起喷游戏并且各自抒发对某一 子上架"的现象,这时候就只能以"苦 `^ 养戏的身份、可是如果大家手头都有要 中作乐 的心态去应对了。不管怎么 Bor 1 作, 也只能分。报路、留待以后乘 说,游戏终究应该是快乐的。对于普





为了宣却的纪念

次世代首发阵容检阅。

过去的主机之争! 飛過期期初期的

混乱的SS和PS之从

高价的主机配上高价的游戏。作为首先抓起 当时的眼光来看大多也只是一些在游戏层面非常平底的作 虽然在当时无论是游戏的容量还是300的机能可算是 泛重领先于市场上已存的机种。但是过于强调对主机技能 的技术,缺乏真正是有"游戏"作品的游戏,基础社会主 机是看热锅的人多真正买的人少。这一点从300的首发奖 客中就可以看出来。而且由于300的主卖点就是具有真实 戏,所以多数游戏都有近似于真人演出的效果。其 比较典型的就是《帕瓦维奥特曼》和《山村美沙惊 京都藏马山庄杀人事件》,以当时的眼光来看,前者可 以说是相当完美的再现了特置片中医善和奥特曼的形象 而在早期"某某杀人事件"总领当流行的游戏类型、所以 才会有所者这样的真人演出游戏出现,取材于有日本推理 小说女王之寿的山村美沙的作品配合当时在电视上摄出的 电视游戏取得了一定影响,但是销量和对主机的影响抽象 有權、从首集也可以提出300更多的暴對应差數外方是 这里要值得一提的是这合主机在国内还进行过小规模的推 但是面对那惊人的天价其结果也是可想而知,不过在 爾内MO都还没有普及的时代,那种面面液果能必是例 見測述進合主義的人實下了非常原制的印象。

第一次上級的報告作品中、CWR上上)可認施報告以 注册的作品。作为在2004年间接近的特別。 运输效应 在了实施与现象中的影响可谓最短点之、可以在此 原理由企业员务的特別基础分子是的特殊或可能 申请不服引力协致点、生调时42上均同产的资产加需的 解处更纯的调整与主点。这些解显显示了550条级 提供更纯的调整与主点。这些解显显示了550条级 接触,不过同外程效共同或和精量接近的转变 是是同不确定。另一个有效的数据表示或完全一个特别不少是更多的被要至不得规则。

94.3.20发音 松下 57540日元



SEGA SATURN 94.11.22发售 SEGA 47040日元

| No. | 作品名 | FA | 价格 | 类型 |
|-----|----------|----------|---------|-------|
| | AS A | | 2.2 | |
| 2 | VR战士 | SEGA | 9240日 元 | 格→別 |
| | A.平方音中** | Color | 6090F | 現場です。 |
| 1 | 种聚品 | Sun soft | 81908 π | 推理条件 |
| | | CE 3 | . 40 | 4 1 5 |

BD格斗开山之作 土星的首发利器





· 特施斯让人继续怀诺斯维。

PALVETATION

| No. | 作品名 | 厂赛 | 价格 | 类型 |
|-----|----------------|---------------|--------------|--------------|
| | | _ | B. Committee | Ji. |
| | ROTAL DELIENCE | KONAMI | 6090日元 | * ElyA |
| | 100 | | 390 | 4.4 |
| 1 | TAMA | 日本数据工作室 | 8190日末 | 根路9 · |
| | | T > | 218 | |
| 6 | 穿华悟空天竺 | Chatnor | 6090 B π | 枞牌休田 |
| | A P THE | | 300 | 15.5 |
| | ZS B | MALENA BURNEY | 60001 | 90.5 |



20(他应该子) 可预测一个非常优秀的流振动作为意



| 'n | E-171 | - 11.111 | - | |
|-----|--|----------|----------|-----|
| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 美型 |
| ı | TEAM INNOCENT The Ryan of No Return | | 0290 Β π | 基件も |

| | | | | BE A |
|-----|---------|----------------|------------|----------|
| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
| Ť | 超级中华康64 | 5天草 | 10290日 第 | カウド カ |
| | . A | and the second | ter all de | 431 |



研查律、海里集合于宣传的主张和自然为申请的信律 他得这台主机一开始就描述了下风。

在和任天皇合作计划失败后、SONY看達时机构出了 台巴的主机加入了之前主要由SEGA和任天堂相对抗的主机之事,同时他们是徐电视着效业都求了新的那项和支 S的首发阵容一藏着起来并不是大镇大。除了日后间 为果列名作的《山脊賽车》,其他參是一些修河小灣 港。"一直和《VR战士》处于对抗状态的"领导"采列并 没有做PS首使、使得主机步了一款很多主机都会拥有的对 油油丰建建。由新疆PSM包建安全的摄引力不够强大。不 过从更符合某人口味的休闲游戏给增多可以明显看出PS的 战略方向,虽然有过相当长的一眼握青期,但是从对整 体市場的定位来看。。第一款自家产的动作角色扮演游 戏的加入也显示了和SS完全不同的理念。由此也可以看出 来,进入次世代战争后"首集"并不一定非要有第一下 子抓住玩家的大作,使精質質大多數消费物的學家 量的声客或许小是更合理的方式。

1884 由于VB的程度失败,在天堂的VBV加入战斗的财资型 得过度,而且由于PS的加入和战略方針,失去了第三方律 件高支持的54在铜雕主要是撤自家高斗。虽然模对起来主 机的价格非常之低。但是由于依然采用卡带这种高端本的 载体作为媒体,所以在软件本身的成本上无法和使用光盘 的PS以及SS相抗衡,以至于软件价格已经接近主机价格的 一半,高价的软件也就成为一个障碍,加上玩游戏的人学 前羅的拓寬和改变,任天徽的传统理念必定受到一定的冲 击。首发阵疾的三款作品中,《最强羽生将棋》作为一载 柳樹 (日本象棋) 游戏所演对的玩家群必定十分有限。 高 《飞行从之洞44》作为一款展示主机机能的作品确实也能 取有太大作为,不过其中的《马里奥54》直到现在也依然 可以集份网络游戏中的能典。巧妙的进计和流畅的游戏过 **基显示了任天党深厚的制作功力。然而不光是首党游戏座** 乏、厉害的软件也没能及时搬进。虽然84这台主机由于参 种原因并没有取得成功。 是那种多量自己略绘的描述大 權也是現在NDS的成功和Win前景一片大好的保证吧。

其实这一次的战争中在天堂还有另一名差等参議 据就是推行特殊游戏理念的VB,但是对于这合还未觉错 就已经账下阵路主机来说。实在是难以占有一席之地。

最特别的首发作品



新耐代3D化的潮流









DREAMCAST 98.11.27发售 SEGA 31290日元

| No. 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|---------|------------|----------|-----|
| July | Fifty five | π B0909 | 推理原 |
| 14 | | | 26 |
| 18.4 F3 | SEGA | (Carried | |

AND THE OWNER OF THE PARTY NAMED IN

| No. | 作品名 | 100 | 价格 | 类型 |
|-----|---------|---------------|-----------|---------|
| | | 1.03 | _ | |
| | か怕之成 | From software | 7140 F TT | ESTA E |
| | 4.4 | 1.4 | 127 | , < 1, |
| 1 | 杨末将桿 | ASCI | 7140日五 | 模牌件。 |
| | 3.44 | | | |
| 6 | 街头赐王EX3 | CAPCOM | 7140日元 | 刘战格 - |
| | 11 | KONAMI | 15 -10 | |
| 4 | 在田珍田, | 您纪企画 | 71408元 | BIRCH + |
| | 4 , 4 | | | 15 |
| 100 | J 有条车5 | BANDAINAMCO | 7140 | 35 B |



DC 在SS佛监给PS后SEGA在98年早早地抢先推出了DC打 响了又一能次世代战争,首先登场的DC依然是由VR战士 打头阵,作为一款在竞技性上相当突出的作品能够第一 时间要贴DC已经是很强的一针强心剂、但是,这一版本 的移植度之任何直是有点让人难以是受、不光是人物造 模上相对街机版过于银鎚,最最关键的是作为一致对战 格斗游戏这款VF3實候没有可以单独最入的V5模式(斯果 握实现玩家对她必须是一个人先进入街机模式、另一个 人再把入楼罐,无论悬制作者有意这样制造街机的感 还是无意中意味了对战池一点、亦或是为了赶上首 堂仓银报工的结果,总之这款VF3的出现简直超的是完全 約炎效果。而其他作品也实在是不够强大、另外一类只 有4個作品,同时也有出價量不足的問題在豐富。完全等 植的传机对战游戏也随着FS注册Lift Unr的战略而开始失 去了对大部分消费者的吸引力,而缺少其他软件商的有 力支持特别是缺少差对的RPG大作也使DC举步为赚,这一 宣在首发游戏中就可以看到。

集第一次次世代战争取胜的亲戚。PS2222000年5万 4日食物、也就差平城12年3月4日、〒1234底道成章之 唐,虽然也有首批出货的记忆卡等问题,但是这并不影 52的销售勢头,甚至在我間的新闻报道中都出现了PS2 热锅的新闻,而在首发阵客中虽然并没有什么能够决定 主机胜负的大作,但是可以说是照顾到了大多数消费者 的需要,而且是示出的机能的确是在DC之上,并且有《决 歲》这样的新儀実驗性作品、说这款游戏引领了光荣之 后历史战略游戏的作战模式也并不为过。也许对于推动

另类的格斗游戏



D. H. A. Article Str. 10









阿爾林德波里在北京的斯拉拉拉拉拉斯 是对主机中方的政策上规范有一定的

經濟策、时间上已經經大副地議書、國家在天堂也們 **尼里塔德要接上一條之仇,但是这首领珠春都里得有点**在 力不足。首先,治水的除害又称毒研疫格外角类似。一款 李传统的党遣游戏十一款休闲游戏十当家角色的诗作游戏。 不过这次的《耀眼架子球》里就是更能讨好保车龄玩家的 一款游院、由放弃条件转面成为旅传由的EGA所制作出集 的这款游戏一扫过去SEGA的模据风格。格外是强调了游戏 視乐性的同时在制作水平上也像無保護了原物的严谨他 向美游戏也在PG等台上有着不错的口碑。而秦幽于集 温智险虽然有很多创新的部分,不过强制整体已经在Light Unar中央立市场优势的PS2。NSC过于面向促射现象的普遍 書大概也在某种程度上預示了任天堂的又一处苦放。 作为模址涉足电视游戏业间第一步。"Xbox的准备 可算下够了工夫。首次游戏在数量是绝对够完是的,类 野市相对比较丰富。 给职家以很大选择的会地,但是由 在教告日上已经推断太多,并且除了DOAS这样的独占 株斗游戏,像《幻魔鬼武者》和《微静岭2》这样的重量 旅游戏并非遵Xiron恤事的,而此并没有对已经取得确定 新約PS2产生什么大的影响。虽然得到了不少日果软件 商的支持,但是整体依然是值和歌美风格的游戏景多 而且作为一款在首发阵客灌除少模乐体解游戏的主机也 量示了东西方员格的区别,这恐怕也为2000在日本的惨惨 裡下了伏槍。而且《光环》没有作为首袁膀班曼场无论 是一种被够还是时间上的问题,进在看来对Xixx的影响的

MICUOLANA CARACTERIST

SEGA 類級変子は 6090日 東 相様中・



| | 典的体例 | The same | 4 | |
|-----|---------------|-----------------|---------|---------|
| | ber | PLINIBRO | | |
| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 英型 |
| | | 1, 4 | 10 | 100 |
| | | | | |
| 2 | 空中二角部駅 | | 7140日元 | 飞行射法 |
| | 5 R 5 . 8 | | 7 40+ | U.11 |
| 3 | 寂静岭2 最期之诗 | KONAMI | 7140日元 | 动作智针 |
| . 6 | + | Sum | 10.0 - | 404 |
| 6 | 双盗 | BUNKASHA | 7140日元 | 动作图 |
| | | F MC | 1 10 | 2 15 |
| 8 | 天空~ Freestyle | 微软 | 7140日元 | 运动 |
| | Snowboarding | | | |
| | 9 9 | な 。 | , 10 | HIP TA |
| 10 | 信長野望・皮世紀 | | 10290日元 | 战略极广 |
| | | 0.01 | 21.01 | C186 F. |
| | F 3 | 81 | 7140A | A4 |

进行时的次世代

Xbox360 而作为展示主机机能最好的一款作品。《完 或生4》没能经上首发多少是个问题。同时也是是了依何 美的游戏、然而厂育单更偏向于收美方面。对于收美方 面向就是可以取得比较好的效果,但是对于日本部依然 **颁有什么太大的模引力。至于把近视家的传播游戏"装** 罗斯方块"李来临算是别说心教了。

确是不小。虽然也只抱着以用外人的身份重新来划分电 视游戏市场的想法进入这一领域的。但是微软的确层没 SONY無料的成功。在在发挥客中的确也没能看到

遊在"光微节"型場的FSS,在經濟了各种传統和 董斯北原著斯Xkox360近一年的时间设备,而且还将面临 Xiox350上接端日本市场的PPG大作《黄龙》的阻击、PS3 的首类阵害可以说是斯里单薄,首先是遵循了四派主机首 发至少会有一款库特游戏的规律。而且和Xiacc200的英容 颇为惭似,但是迷只是真正常义上的"首俊",须果统 计上发售再用之内的作品还是会被对比较丰富一点。不 美中《祝瑜战士高站 目标锁定》中对机体调节的描 并非武上出走该可以让崔宗这类游戏的玩家感到满意。同 时在这个电视游戏市场的转形期,软件阵客影响力也受 到了一定影响,真正牵引PS3主机的销量器始距差筐光光 金約推广以後玄帆的出黄量问题。而当一切稳定下来时 真正可以对主机产生影响的大作。是他还是警等到明年 的《合金荣告》以表还遇避无期的《最终幻想13》。 9/8 Wii的首要陈春达到了10款,在将有次量代主机中算 类以及"动作"类游戏的出现显示了任关量和 领姜厂商的新想法,可算是迄今为止在首旋阵容里是有 创意和活力的阵雾,但是却也不单单是如此,从现在公

市出来的臺灣和信息拉着《死更為》就是一款和其他游 淡葉体感觉觀察相反的作品,更被近後鏡標: 走的游浪 **搬**念,有其中任天皇自家的妻尔达刘同年纪念货息所来把

指来的高景质量让人格外期传

完美黑路 军

Ches 260 in later were remain. Гæ 俄罗斯方块 AD ni 7140 B 70 排滤作。

7140日元 动作雷的

1 12 2 7

整和在6 PALVEYATIONS, AND THE PROPERTY AND ADDRESS OF THE

機紋

| No. | 作品名 | 厂商 | 价格 | 类型 |
|-----|----------------|-----------------|--------|----------|
| | | _ | | _ |
| 2 | 頂氏 神医泰乱 | SCE | 价格未定 | 23ff % |
| - | Annual Control | a district | 5,29 1 | 151 15 × |
| 4 | 官里上兄弟内藏 | SEGA | 价格来定 | 1000年 |
| | 20.8 | 1 1 1 1 1 1 1 1 | 10.2 | 844 |
| | | | | |

| ш | W | 4141 | | |
|----|---------------------|--------------|--------|--------|
| | 作品名 | 厂商 | 价售 | 类型 |
| | | 311 | 1 | |
| | 飞翔大陆 | Hudson | 6090日元 | 故略模。 |
| ъ. | 1000 | ANY LINAM O | * 格本 | 3 XB - |
| 4 | Elebris | KONAM | 价格未定 | 动作型》 |
| | 1000 | " " MILANA O | 10.4 | 139 1 |
| 6 | 舞动瓦里奥割造 | 任天堂 | 5800日元 | 現籍4 + |
| | 2 2 3 | | 18 4 % | ·野·徐·本 |
| 8 | 福动高尔夫里青木 | TECMO | 价格未定 | 运动 |
| | K N | . 1 17 | 6500 | 9.11 |
| 0 | 東特麗的 4人名共和尼姓 | BANDAINAMCO | | 現職体 + |
| | 10000 | | 145.4 | 2.4 |
| '2 | 滚滚球 | Hudson | 价格未定 | 模塊体。 |
| ٠. | 2 - 2 - 48% | 1 + 17 | 1800 | 1.4 . |
| 14 | 死灵岛 | Spike | 价格来定 | 动作胃。 |
| Α. | 10000000 | - 011 | 15.7 | 19 6 1 |
| | | | | |

■注:以上标注"价格未定"的作品都是到数稿日官方尚未发表

首发游戏数据大统计。 明确的数字是最简单最直观的证据

让我们再来看一个具体的游戏类部分 ·重然唯看游戏类型越来越模糊 **建筑美国的定义上并不是那么地**难



从上多可以基出动作冒险和媒體体 ^建带否的比例最大的,各占到了四分之

有个美型一起占下了字壁双山。当 常这也和这两大类要满藏的高领 美家,不过从整体上来看,这两大量 補符合首質游戏服引消費者注意。 **半激素心情的是冰作用,夜餐客情况** 当主机策上不少的分數、NGC的 **《编**统 ·提、能让玩食在短时间里喜欢上一颗 **国航空驾车火爆突快的动作游走。能推** 使迎来下一笔次世代的战争制造物的



美拿北海和动作游戏一有 道于最简单直接的影戏方式 《抗能的作品。MPS首准的《山

3 D O

臺灣崇寧游戏并不是一块主机的 **全石,但是一款优秀的赛车游戏旅游**

占有一成席位的推动游戏里,高师 **以来来,他只能看起水色的**

在無内完全没有市場也不足为每了。不一說。光论是确重模拟类还是供 过重要《大众高尔夫网络康》的土流行 策驾驶美,这类游戏上手恐怕也 ALISMWELRAMERIAMIN 情尔火在游戏影器快速是要放众不

棚不白下去。而作为首教的运动类游戏 除了修让一般人产生亲切感染外,高面 展示但是一个很重要的因素。

对能推斗。这是被多玩家的重要 新加加维男长的SEGA两次都以《VRM 方面的指求、指示一些技术上的问题 不说,在SCHY的Light Use 被除并没有完 被可算是非常能夠人心的事情,而用于 Xbox来很,《死球生》 前是另一种展示 个主流、福马游戏也将缓转存款下去 **建设是不可能的直接**

植物植物水黄龙种常型多次的凝胶 19 加上水来首发呼声被高的《百年故 等》,光表原就是很喜欢趁着首先提出 一些实验性的战略作品,虽然战略美的 游戏明景景属于清热器的作品。 在第三 但是在最引一些核心玩家的作用上泛着 不水的。而对于非确WR首是的"高达 **总域是世界不是企图—小板的建設设施** 排除的主導等

在单期操作智能游戏还没有成础时凭 确也能起到一定吸引玩家注意的作用。 但是单纯的推理解避对效在《生化鬼帐》 炮走红之后基本就失去了市场,而领

養《家師岭》和《學》系列的出現自然 布焦地也就等于被查判了死刑。現在定 在继续奋斗的也只有《恐怖惊魂夜》这

样有强大剧本支持的名作,虽然曾在首

电视游戏发展到现在,单纯考验玩 思维没带可以说是一个不争的事实。而 必所以在首党韩春里还能占有一席之场 **等的大行動性無效器人主動性影響的影響** 金比较困难,而对于肯去他研的 **宣武来说首爱仇许并不是一个合适的位**

雷 但是在高面展示效果上来看这类游戏

也是有自己的特点,如果能够调整好平衡 排为首梁游戏的魅力也是不小的。

仅有的两款者乐游戏全都是出现在 2000年左右正值DDR系列在PS时代 彩彩的时候 蒙莫齐国内基本是在"禁 姜藿"的热寒方头来艾之时,出现这样 以春至为主题的梦梦也并不奇样。也就 每进事都有那个时代感觉的作品。 在这样的游戏已经渐渐从主流游戏的 位置上漫出。在佛里来演性质的悔机上 才有更大的市场,但是KONAM---果列前 器械者乐游戏其实从某种角度来讲述业

同样只有两款游戏的还有角色扮演 新港、星站作为PS时代的主流游戏 C開發 公徽75 等作品基本配到了大规模推动中 视频激的作用,但是在次世代战争中部 很少出现在首发阵害中。这也不是很难 業都的问题,角色扮演毕竟是慢热型的 作品、作为随机发售的游戏里就是不适 合。而且好的角色扮演游戏需要相当专 前制作周期,在技术不成熟的情况下勉 强能上主机的发售也不会有什么太好的 张莱、祖此这里出现的两款角色排演临都 要求机厂者有家出品的新作角色扮演,但 是作为进入次世代之后第一前FFG大作《真 **※ 登明公主》 企义也基不官而能**

他一无二的首发家 爱养成游戏出现 游戏类型以旺盛的生命力走在自己独特 的遊飾上,但最始勢还是首对特定玩家 耕体的作品。而且随着主流游戏3D化开发 成金高价化。这一类型淡出主流市场也 是一种必然。特别是当在这一系列的 美主作《心脏器忆》改集失败后、日后 差非成大概由很难再成为一位描著主

是后再让我们回来看看三大新主机的 首发游戏的游戏类型的分布。看一看是

PS3的首发阵客真的是比较^是均,除 了一款《高达、目标锁定》对应的面籍师 小了一点其他作品都还是傷有針對性 的。便要在日本游戏市场"高达" 超離了一部作品的概念而成为了一种高 种的概念。虽然不可能成为名作但是形 定至少会有一部分人会支持、因此出现 这样一款游戏首发也不算什么太意外的 事情,如前文所献,真正的关键是在非 作的装篇推出之时,而以现在平均的是

| Xbox360 | | | |
|---------|----|-------|-------|
| +32 | 数量 | 所占比例 | 平均比例 |
| 1.0 | 2 | 33.3. | 24 3 |
| u ÷ | 2 | 33 3% | 13.4% |
| | 1 | 16.6% | 24.3 |
| 114 | 1 | 16.6 | 9 |

由于软件数量的总量并不高、所以 3一样是比较平均的趋势,四种类型 前籍戏分居平均榜的榜首,看来微数在 推过Am的一次失败后重新对市场进行了 一下估計,虽然依然没有什么决定性的 炎性。他是Xiox300的首葉探察高少是順 **直了海流。做到省针对性,而不再是用** 一些移植出来的大作来把握门事。而从 后续作品的最近情况来看,没有把一套 作品勉强挤到首集上的能能逐并不算着 計企業業

| p 62 | 鼓量 | 新占比例 | 平均比例 |
|-------|----|---------|-------|
| 911.4 | 7 | 43 75 \ | 24.3 |
| 4 習险 | 4 | 25% | 243% |
| | 2 | 12.5% | 9 7% |
| 420月2 | 2 | 12 5% | 6 19. |
| | | € 25 | 7.5 |

可以看出Wii的游戏类型总体来看是 鐵龍計算中但也是算是簡單俱影、分影 也是和平均数字比较接近的一个。引 他,這也可以说和VII所俱等的家庭娱乐 法是不是真的会影响整个电子游戏界侧 格局、現在維養一个紬沧港怕还是外间 过早,但是这也并不代表了任天堂完全 查察了传统玩家, 传统游戏依然也占有 自己的位置。 医性为渗入次世代属仅有 扮演大作。《美尔达传说 秦明公主》第 操传令是是高易见的。

当这筹杂业有市之时的企业流是已 複雜無何大家也应该有一个很清楚的认 识。而在美丽首发的Wii又将会有怎么样 的表现我们只要再多等待几天也就会得



的魔女椰子"——哇,好,非常好,真是一语点整 梦中人啊!对于这个林号我是相当的满意。既符合我的 性格作风,让人联想的空间也很大。环环的,感觉真 好,堰堰堰。

所以从此以后载请叫我"思毒的大魔女叶子"(或者小魔女,或者椰子,这个随你的便)

4 往事不堪回首

那天整理电脑和 些已封存多年的备份硬盘、悚然 发现了不少自己多年前的文字,其中一些纯是自娱自乐 的文章。还有一些暴富领与年朋友的信

発明等な会協由無知話的時期報期期期 放整形了、是一部審整那些交格,一部不計有歌 桌子撞達的冲动。只需到屏幕里台个均相的孩子走来踱 去,绝见云思量。望水池田。這风防怀、选事縣版 很不幸。这个心见于细腻。似乎还:汪煜也、「專正子 영性的人就是找自己。而现在的叶子是什么好子呢?我 然后还有

望水伤怀——因为,我不会游泳 叶子也曾这么幼稚酸腐过 - 在自嘲了 領之后。





◆ 这两天发现飞月的形象似乎和以往有所不同,打量了一番之后问道 "你以前 不过常戴眼镜如宇"飞月答曰 "是啊,最近眼睛不太好,所以开始戴了。" 我 说 "哦,怪不得我没得你最近类文静了呢。"被打……

●低调、做人要低调。

叶子说:不只你父亲要出来了,很多读者都发现你最近不对劲哦。

不太清楚。

不过, 年轻異好 《^》感冒,来袭!

◆ 個 月 , 本 表 ... 换季时节果然是很危险的。前段时间编辑部遭遇了 今秋的最大危机 一超过半数的人罹患感冒,更有数人

社們倒下。 第一个出現症状的是小洁,万哥的感害甚至毀掉了 他幸福的周末。但所谓福星应当就是如此吧,小洁长得 ·看就是喜庆之人,在一段时间的昏昏沉沉后终于迎来 了罐半。

接着就是雪毛的状况江河日下,一日椰似一日—— 假,不愧是魔王、果然是魔王、雪飞在这种身体状况下 依然不忘以言语调戏挤兑诸小编、实在是 活谈。

几乎与魔王同期也现迹状的被是木头、而这席在经过 一个周末后,蜗症竟然参加放地——加重了"整个人的声 绞完全变化,鼻子更是将用一塌物令。怎么说呢。要是不看 能光听声儿的活完全就是另外一个人,非常怎会包线着头 后去干坏事。谁都不会认出来、非常有当怪极极的推搡。 两来教是PERFECT, 他在上述几人略有好转之际 却轰树的下、烧得是面目憔悴形容和像影原不振一塌糊 涂 但此人不愧是打讲多年的老家伙、凭借自己那条 烧烧坏尽、秋风吹又全的前腿生命力、愣是在几天之穴 核复 了江来。据他吃除掉就是每天不吃别的,就吃阿司 匹休,PERFECT调、你的身体无限已经卖异了。

现在 估计有的两学已经发现了——没糟啦,这 您人全翻是坐在叶子斯后左右的。而贺重身于重娜賈群 中却至今安然无恙,当真做到了出淤泥而不确、灌清进 而不妖、触病毒而无恙。每日星辗转于众人的呼吸中而 不被徐旋,这是一种多么惊心如魄的伟大河

4 期待下一季

这次有个想法、想使电击收藏"变变形", 里把"真的想看发带、叶子姐等众小编的工作录像, 想知道给诸位读者带来快乐和欢笑的电数是在众小编 怎样的辛苦中制作出来的。 無表加那,小编最帅 From 四川政路 峽區成

那么难看的录像长要来做什么。任 结款夜加遊縣 不会有什么好形象的,再要是因为约1间头及任当效喝。 那更是本成人样了「不包括我」。这也是时于为什么不常 接攻翰伯原因之一)。你看了之后哪年或安安有不下 你那可写在是我们的看过。何况我们在工作时往到你 合种"费外"发生,那些被更要编辑部的调度引起了。

明年就高三了,真想考个好大学、然后去美 III 国留学,不知叶子同学的留学之就如何?

签于叶子的留学之族,很早就聊过了吧,托那段经 历的福,我才会成为现在的自己。 唯夜姐,那个PS2放着不远多长时间会坏掉啊? PS2上的游戏是不是已经发挥到极致了,还有 开发潜能的象地吗? From 浙江平湖 范灏灏

我自己是没通过这种长期搁置的情况啦、理论上值 集 点保存的话。很长时间就是 2问题的。否则商店里 那些类似的电路商品要是摆上几年就都坏了,这种损失 难受稠起,岂不是连食品的保质期都不如。

不过步影的实际情况。 大龙星 我国明多城市的大气 环境并不理想,如果你就简单不明那里于审门文化明不 用。 影悟一张生理都中 1 大浪是火头) 的今命命的明显 组。 我的几个张FP以前阴泉都设即已分2000光头影他已 经撤退了 —— FPD 的复数架外等电子形盘管了。 建纳 经虚选取。 所以是一鱼其际必然等于严地头雕图不用。 所 以报鲁物特只怕敌,不怕用。 什么东西都会有个寿命 的, 勇其它被成场特许。 不如撰 1 生动特别用排除。

PS2的机能投版並已经被挖掘得零不多了、比起发 管初期的效果来,现在的它已是发挥调相当不错。其 买所调着能开发,主要看的是软件商的技术能力,好 比SE在FF12中所达到的癌面水平,就是其他厂商难以 做到的。



"游戏要玩得尽兴;家要回得开心!"—广东广州美华等



查很冷静地接了电源开 关 机本没反应,我摸着后脑 句想了半天 充 施啊?"。 会继师多次后,那人仍然找不到问题所 在。此时忽如用一矮無臭之气。随味道矮下身,看 见了已多经股发黑的电源摇旋。 朋友们,你们知 值什么叫你想见。

由于平血针底不济。女朋友始促奖「当公的程度 杂志来占卜、希望他起到避免化告的作用。想来这 虽然有点儿封建气息。但此比继续这么相等下去 强。聚成必拒后、瞬间家过时、翻开便看——"10 月份的风险,无处要;或是整带的的达了车中的最 高度。您是不是感到需事聊心?但切记戒粉破澡, 把股还最好的根面的机来应通更高价值吧。 陈欧、"对"一公好来,长列来餐开上了锅。

叶子翼·大怪快把自己的手机写成连续刷了,还有 啊。你拐弯抹角地表明自己的星鹿干什么?



就说了, 如今大家的战 这帮家伙好是不知好歹。 非得拉着我去吃自助火 锅。这不、才区区两个 举小时就都款筷子了。 时、根当年 第7篇 了, 好汉不提当年高。

●FF5A的游戏时间已 经达到了五十个小时, 当然、我不是等级狂。只是单纯想要将所有人的全 絲趴业MASTER而已。虽然也曾想要重现某些人的 2214权限通关,不过考虑半天,发现自己实在是没

那个精力和耐性了。 ●最近突然有种遏制不住的冲动 极想某个剧末租 15帐篷去荒郊野外的山头上露宿一晚,怎么看都应 该是极畅快极刺激的一件事情

叶子说:什么山,华山么?那才是极刺激的一件 申情報。当然了,你要是去一般的山上也许会失 签, 到早上一看连帐篷都没了。

"当游人很久了,只有在家 - 首庆 张旭字

王好像被叶子黑了啊: 20期上大家期待的 本愿寺显如在驛?! 我最喜爱的"战国英杰 难道被那恶毒的。改了名的魔女椰子给板杀了吗? 我早就看出了她的脸黑用心。看,她又在好笑了(雪 それら期に From 辽宁建平 龙腾飞

本来这事儿过去都有 段时 间了, 咱们论坛上也都反映过这 个问题。其实只不过是因为当时 给TGS让路,一些栏目临时取消了 而已。由于闽家是赶在前期做资 的,最后手札里那句话忘了改奖 本来的确是有本愿寺同学登场的啊。

事情早已过期,这种引失误相信大家也可以体谅。 所以叶子也没想再特别提起它。不料反响竟如此强烈, 无数人来信或留意询问"我的电软是不是缺页了?" 准遂这期还有限定版的存在? * 看着这些意见话语。 叶子是既惭愧又高兴——这说明真的是有很多人在关注 英杰传这个栏目啊,同时也有很多人在认真地看信小编 的手礼。后一点尤其有意义、很能鼓励编辑们的热情和 积极性, 有那么多读者看着你们呢, 我早就说过别把它 当成叶子给你们的任务啦。

这期手札大家就交得相当积极, 我还一句话都没说 **刘昭里啪啦地贴了过来,数个家伙甚至主动对自己的配** 图提出具体设想和要求, 赞, 这才是好孩子嘛。

龙麟飞读者也很赞啊,不仅听话而且敢说话,不仅 改口叫了我椰子,还直指我的魔女本性——说实话,叶 子很喜欢这个称号呢,感觉很有意思。不介着的话,以 后大家就这么叫我吧。

叶子姐、给你印象最深、你蒙喜欢的一款游 **加低** 戏是什么? From 北京 张易雄 啊呀, 不要总向我这种"唯一性"的问题嘛, 非要

找出一个静好或者第一的东西得难为人的, 叶子是得损 爱的啊。这就好像非要我在咖啡饭与烧烤叫做出一个选 择,无论怎样的决定都令叶子痛苦啊。其实通过这两年 来叶子在家里不时解解叨叨说的东西,大家应该会明白 我的喜好是什么吧。我是典型的杂食动物、RPG、 ACT、SLG、AVG都很喜欢玩,叶子也很容易就被怒 动,所以给我印象深刻的作品实在是不少

若非要叶子挑一个"摄" 真欢的, 那我去就皮筋。

话说法额推们在安里车送两道"影路" 建题、以供大家活动脑筋、体润清建之乐。

所谓"数独"完,就是一种在空格内填入数 字的游戏。其提则就是·在9×9方格的纵、横各列 以及由超效分隔出来的九个3×3的区境内, 1-9的数 字分别都只限使用一次——在此前提下用数字1 9填滿 整个火九宫格,也就是说,纵、横,以及每个3×3的区 块内、不能有重复的数字; 所谓"独"字, 即为此意

"榖狳"在四外相当流行,经常能在马路边、地快 里看见人们填写"敷發",看到不同年纪的人都在那里 钻研的样子、不过有时聚精会神到忘了时间就是了。所 以大家在解下面的题目时,可千万要注意周遭环境和 时间:比如若是公交车一路坐过了站有时可就停了。 这期试管两题,左边的显然容易一些、大家

有什么意见想法,随时说来哦。(答案详见





我朋友在大学里都谈恋爱了,我却不想,您 **利低** 觉谈恋爱后自己的时间就少了许多,那样我 放不能一字不落地看电软了。我要电软不要爱情 From 河北邯郸 髙畑

啊呀,这样可不太合造,电软只是一本杂志而已, 它替代不了你生活中的其它内容。叶子试过的,把一本 电软放到沸水里煮,再加上各种调味料。不过结论还是 不好吃 盖着电软锤觉也不觉得暖和,只是到早上发现 脸上被压出了印子而已。所以不论是电软啦还是游戏啦 都是读样,光有它们是不行地。

当然了。也不要因为身边的人都出双入对了。就出 于随众或者虚荣的心理去恋爱、那样无论对谁都是不负 责任的行为。感情这种东西不要勉强、祝愿大家都可以 在对的时间、遇见对的人。

一广东部先赴旋林 战国无双2中的九州征伐,里面有间歇泉喷发

1000 以及山石崩落堵路等事件,这些在历史上是 異有其事吗? 真实情况是怎么样的?



From 广西柳州 普遍 嗎、这些事在正史上未见记 载。"至少是我从未听说过。"(雪 飞语)应该只是游戏自身的编辑 吧。真正的九州征伐中, 谈得上是 战术策略作事件的主要就是岛津军

的"钓野伏"了——顾名思义、也就是事先做好埋休。 然后诱敌入窘。游戏中对此有所表现,而这实际上也的 确是岛埠擅长的手段。历史上长曾我部元亲的儿子就是 中此计而战死的。

【 20期间家的副标题是出自《ひぐらしのなく MIKE 傾に)吧,我记得这应该是每话末尾下集预 告的收尾句吧。这部动画真的好好看,我最喜欢的是 开篇的"鬼隐篇"和后期的"目明篇"。还有啊、叶 子姐老是出这种问题。下次要换成有奖的才行啊。那 样才有助力嘛。 From 浙江杭州 蒋昱婕

呼,真不容易,等了这么长时间,看了那么多回 信,终于有读者说出正确答案了。之前叶子也曾在论坛 上发站征求答案,结果也是只有 位同学答了出来…… 哇,不会吧。难道我的欣赏口味竟已如此脱离大众了么 (不过好在至少还有俩势背的)?

这部作品国内一般翻译成"秋蝉鸣泣之时"吧, 叶 子不推荐年纪小的同学们观赏哦, 作品风格其实十分诡 异、你看完心里会备受折磨、非常难受的(其实动画对 比PC游戏原作已经有了不少缩水)。12月份会发售本 作的PS2廠游戏(ひぐらしのなく傾に・祭),有兴趣 的读者不妨搜来一点

奖品嘛,叶子的签名照一张——你,能相信吗?





- ●秋高气夷好心情、魔王继续做天使 最近计得很不错,好吃好喝好睡好玩,唯 一不好的是不工作不挣钱
- 直不理解 件事,那就是红叶和绿叶有什么区别吗?同样都是 棵树上的叶 子,在夏天春天无人理睬,非要等到秋天大家才集中到一起挤破脑袋去看红叶。强 列翻视台彩技视
- ●某日去K歌,发现自己确实老了。新歌一个不会,老歌支支跑调。虽然跑调,但 仍然对自己信心百倍。因为这也可以看做是自成一派。没准儿经过包装宣传进军 歇垃, 也能红得不可收拾,
- ●每期看着叶子打别人不打我,觉得极为不公平,完全体现不出人人平等,使我那能 到的、灵受到了严重打击。在本人的苦苦哀求和威逼利诱下,叶子终于肯度待我了
- 叶子说 我正当,转变形象呢,魔王你不要害我颂 这真不是我主动的



●大病初愈、感觉就像重获新生 现在愈发觉得身体的重要。就算是"单身"生 活也要早睡早起、规律饮食、注意保暖 希望广大青年读者与我共勉。

●目前与朋友去逛菜电器商城、发现自己开始格外关注液品电视的行情。虽然明 知买不起 而且每每对朋友称赞某款电视时都设 "要是在这上面玩PS3就high 了 "想来,次世代主机还是太奢侈了,不但主机、游戏贵了。连原有的家电也 被迫要淘汰、难道游戏已经变成有钱人的享受了吗?还好有Wil。

●小沛一直没有停下修炼《铁拳 黑暗复苏》。PSP的十字键也快被我按爆了。有 时候量的非常生气、要不是操作概要。我一定会该得更快的

●周末预定节目 出公园

叶子说: 沛沛啊, 大病初意, 千万不可玩闹过度, 否则身体再度透支, 你会再 次仆衔的。这要是仆到家里床上还好,要是划着船排到北海里怎么办

广而不精,读来乏味,精而 不广,读者不爽!"_____*

想请问一下, 你们奖品的获奖人名单真的是 (政机抽取的吗? 又或是众小婶、叶子姐或麻 丰雪 5 著個个人展開教排出来吗? 另外、编辑部里在 (三国志) 达人吗? 如果有, 我想他应该是编辑部中 智商最高的了、祝叶子姐的眼睛越变越红。

From 辽宁凤城 马振原 (咖啡, 我告诉你, 箝期负责抽签的不是你在上面说 的任何一个人喂。抽奖的时候呢, 我们有时会先在地上 推算好八卦的方位,然后把大量的回函卡向空中一场。 然后落在某些位置上的信即中选。又或者, 我们还会去 街上抓一个人, 让其随便说出 些数字, 然后以此为序 号数出对应的回路。还有的时候我们会将回选卡装进一 个大纸箱中,然后让人伸手进去摸——告诉你哦,一般 这种时候都很有趣、因为我们经常会瞒着那个人事先在 第子里放一些推上去"很好证"的东西。 这也是编辑 部的保留节目之一了。总之啦,肯定保证随机就是了。

还有啊。想拍魔王的马冠就直说嘛,干喝还要借三 国志来继一个离子。哼, 三国志玩得好就聪明吗? 那看 看他这期的手机。怎么还这么犯贱 … 叶子要强调 下,这期間 1:同学的请求绝对是他在非常清醒的情况下 自愿提出的, 我可什么都没干。

叶子眼睛再红就要被抓进医院了,说,你是不是盼 着稳改个大当家的再消失 次啊 (坏笑) ?



●最近的生活和工作充 满了刺激。先是负责制 作(分裂细胞)的攻略。 一边体会山姆大权的特 工生活一边总结当二五 仔的经验, 经过数天的 折腾之后, 攻略没写 究, 猴子自己的脑细胞 倒是先分裂了。周周编 虚连夜雨, 正在攻略制 作到最紧张的时候, 猴

子的电脑却无责任地曾起烟来。当时坐在电脑跟前 的北斗肃等点拨了119~ 之后一股电线烧糊的味 横引 基在屋子里、难道是里面哪个部件修了? 我二 人垄拆开机器反复查看,虽然可以新定集糊味来自 机箱没错,但是却没发现到底是哪里烧掉。于是费 尽九牛二虎之为卸下碳盘、连在另外一台机器上。 发现数据未损,于是松了一口气,以为不幸中之万 幸。然而那台电脑自从趴窝之后就一直启动不能, 修理人员说这大概是硬盘的问题。要把硬盘数据尽 数"格"夫才行,这可如何是好,我收集那么长时 间的动画音乐日剧和 算了,发钱之后还是先去 4°块硬盘吧,这块就先与资料盘用\$2°7

叶子说:其实猴子也病了,但不是感冒



电软好像并没有报道过XB360以及其游戏在 欧美的销量如何、看着杂志上日本方面我支 持的XB360那可怜巴巴的销量 --- 不禁独怆然而泪下。我 很想知道这只白色高羊在欧美火爆到何种程度、好让 自己心里平衡一下。

还有,众编可知到目前为止中国有多少玩家买 了XB360°还有,现在360对忍者外传的兼容性如何 了? 我本以为自己拥有了XB之后, 至少几年以内都会 满足了。没搬到。这么快我的欲望之火就再次解颠燃烧 起来。当初这个XB让我日思夜盼苦等了两年才得到。而



一样东西自己喜欢就好啦, 不必一定要去追求大多数人的认同 吧。其实叶子告诉你, 受众少的东 西品尝起来更有独寡的味道呢, 这其 中的美龄感觉,一般人咱不告诉他。 刷刷好,微软最近公布了季度

报表,从发售至今一年左右,XB360目前全球的销售量 在600万台以上。嘻,这的确不是很漂亮的成绩。那个 "以上" 所包含的零头估计也不会太多。微软 直信報 日日地省称寥在年度时达拉销售1000万台的成绩。现 在距目标还有400万, 结果如何就看圣诞商战一役 了。当然了。这个数字承诺能不能兑现本身其实无关 置要,但美键在干,这一战的附近基本也就将决定不同 主机的最终命率以及游戏界接下来的格局。

全球600万的话,基本依此也就能估算出XB360在 欧美的普及程度了,因为其在亚洲地区的销量也实在可 怜。若要可它在国内的销量,这可有点儿难住我们 啦。中国的统计系统相比之下还很不够完善,更鲜有 专业机构去做TV Game方面的相关调查,所以非要可的 话,叶子也只好靠猜了。以日本的游戏氛围以及将近1 (Z3千万的人口, XB360也只卖到了那个程度, 所以首 先估计兼台地区加起来也就几万台的样子(2、3万?) 应该不会更多了。这还是考虑到港台地区的行货和销售 相对良好正规。而至于内地的话 · 各种实现环境标 也不必叶子多宫,所以别看咱人口基数那么大,但 普及量当不会超过1万(其实这也许已经说多了/6、 7000差不多是实际的样子?)哎呀,总之是叶真乱语. 听听就好,很可能会有与现实情况大相径能之处喷。不 过在根本无法取得大量调查数据的情况下,也只好发挥 一把想象力了。

现在微纹应该早已推出了针对忍者外传在XB360上 完美运行的补丁了吧——别告诉我早期那种几乎全程拖 慢的可题拖到现在也没有解决。当初叶子在慢动作中将 其玩到第八章后实在受不了了,此后就再也没碰这个游 建… ·不过。这次PS3上新的加强战难通没使你心动么?

20期回品卡上的小调告 "你看望哪位编辑出任电击 主持并说明理由" 同样得到了踊跃回复。当然了,毫不 意外地,叶子得乘最多(窃笑)、不过我俨然有点儿泛 准了,所以这里特意挑选了一些"非一般"回答,随意 点评一番,大家轻松一下。

——总导。因为他什么都知道、貌似从电视、电脑到 程序和家用品 (毛巾、牙刷……) 都略知三四 (不止 (广西林林 周安里

好哇、你要是不怕做噩梦的话,那就期待吧。 粮子,理由 人类近亲, (安徽准南陈清 我们的猴子编辑不是从动物施里招来的那种啦 -风林、黄深老鹤频璐、当主神人也应是成熟型的 107,10 (辽宁大连 王凯

木基 塞不容易啊, 多年没有人说过你除好话了 靶? 你要是想流泪、就去 倚靠魔王的肩头吧。 **北斗、强壮的体腺和敬业的精神**

云南蒙白 姜明

禮得看到 句靠谱的话, 北斗的短袖衬衫送你了 小湾和唯夜吧,一男一女、很多娱乐节目都是这 种形式的、效果好像不错! (云南丽江 张康贯 映? 难道大京都铺着我, 其实要办这种节目吗? 群草、对这位编辑很好奇。好像他没写过或做过 什么,给一个机会吧。 (广东惠东 結启灵 星彩同学冤死了,他写过那么多特稿和攻略,只不 过有一个经常忘署名的恶习。我借这个读者留言又批评 他、结果其曰 "我乐意、我做人低调

香飞,一直想看他长得像哪位战国武将 (辽宁风城 杨泽 你会失望的,因为他长得像很多战国武将。













Von a de deservações de se de 5 % (, 5 ; \$ + + 1 11 11 11 11

1 1 2 A 1 K Vina 12 ... 1 ... 17

Establish the William and a second of his ist for a subject

I THE RESERVE TO SERVE TO SERV 5 - 13-A 1 A e" b c of c predi er fea fee Sell Gr +614 *

TREE BE ! MICH TREE BOOK I gove Beadly 46 celebrate top 18661 the contractions SON ACCESS CANDERS ON THE FA はよみとする 最后之地

1 计么时旋旋把维羽条列过 TH 松有看长篇的 "看不懂 卫生的典视技术,文化啊, 书看到 1. 1 和哈也看不错 真是 惠麻特 From 山东贵岛 对特

《 化自题类型分析 科 且我的确实建度并 " 、 。 **张快卷電有些課**

1 1 2 1 2 10100 4110 A 149 4 3 4 . there was 《版法子科》 "

. . . .

1 C 2 C 2 C 2 C 4 K 在 经外点 無實施 有 十 P 最近季月超标 准备设备一下 所以税券家利用好。叶子姓近来开心

₹里志是有这么多人啊 纤 例[[] 平有是有安庄过把"平岛" 丁雄茂 单元棒'啊 那科技不会让 久棒了吧? 苦臭扩建的话通知一声

From 缺而倾川 对赤

中 新主机林安上布了 可难 7 也些价格部为我们中国层 家一東 尤其是那些切高中生 经不来在可不稳定例 奥勒瓦山站 Instal of the 14 h . | | | | | 12 2 7 4 6 , , , , , , , , , , , , , 水构灰白己喜欢的新主机 了却一 「七樓、 From 云南南工算事件

·玛· 我却陈郁州 站在十字路口 芒头起来 6 · / · · 解到 青华屯铝收投导游戏领域的学生-----实及地 4 1 裁判了自己的目标和理想 车的推开心 车的正用了。也许表永远不会出人去 鲍 但我不后锋 我的路由我自己选择 家人下京解 不支持也无所谓。 From 广方增鐵 然念義 · * 好友收了表的工



1 K 在各中、河世 司旗或何物 克张人生日 Mit. Jonn J. F. B. D. C.

451 40 From 天 東 康本

■ 秋千八千GBA5PT(好像 人晚了) 支持(支持伸鞋 氨杂努力向化51发 展。不过周围的玩家太少了 及方 是书展子 要么一 14

1 区际会以前年及起来打生 177 14411年 不明日

Y a , for for a see Armaect Wen THE REST REST REVERS & SE TRESLA 铁塘外客吧。可是女主喜欢其我的也很多啊 我买的包括好友杯在1 多个 人。 颁支藏的队伍全起来越大 包敦全端套端标 但各证编辑要五至年 * .

1、4.4 、 朋友标比较多常用文技的家 在这里统可以 "我就接到一种",并不是一个人,这个人就会不断都 e and sales and a second the state of a section

1 to 2 to 1

"我什么时候才能上闯家啊!

叶子姐好, 斩说荇菜是动作游戏达人, 我想 7個下到底要达到什么样的境界才可称之为 达人。不知在新鬼武者中用一闪来走路,一般情况下



都不动榴杆,算不算达人。 From 广西崇左 欲文龙 嗅。荇菜在现实生活中也可 以不靠容通移动来走路、差不多就 **身**伙人到这种程度。

新观赏者中全程基本第一闪来 移动、确实是很BT的玩法。尽管难 以机象该怎样做到。不过叶子已经

见识过太多令我瞠目结舌的极限挑战了,真是只有我想 不到的,没有别人做不到的。只是不知你这"非一般情 况"下的提杆使用要占整个流程的几成啊?如果的磷极 少用到的话, 也是某种意义上的达人了。

话说叶子突然想起了自己多年前曾听到的一个说 法, 就是在生化我机3中全程利用紧急回避来移动并通 关。当时觉得这好夸张,而现在别觉得 还是很夸 张。我当时对这个说法只是一瞥而见, 既没有实际录像 提供,也没见其他人来证实,所以自己至今也不确定那 全 底层事实还是感传,或者只是一个设想

补充一句,不要以为荇菜是每天早上一路一闪着来 土挤的 我说的不靠普通移动,是指滚动也可以

西藏林芝 古今

能否名介绍一些PS3的信息。本人好規在明年 (f) 收一台60G的PS3和Will。 From 广东广州 文乐 本来还以为是文乐读者笔误,但看了很多回函。才 发现有不少人都曾Will-Will。唔,这是什么时候开始流行 的昵称? 叶子还真是 点都不知道啊。不过话说回来,叫 成"Will"也不错,"意愿、希望"——很有感觉骗。

肚子一痣就把阅家欣然交给小洁扛着, 似乎 Ali(! 对他情有独钟啊······不承认是吗,不承认就 文学青年是能征服更多人的! From 四川成都 陈坤

我承认。你没词儿了吧? 我对小 市是如此放心以 至于每次叶子一体息就把这累活都扔给他扛着,不得不 说是个虐待人的好手段。你想看文学青年么? 叶子不是 **设拽过他啊**,无奈这个人很内向,不擅言辞、其实是很 容易害羞的一个人。



PERFECT

●等待许久、终于看了 "放逐", 依然非常喜 欢吴镇宇和黄秋生的戏 路、很有个人味道的表 演。估计我要是年轻N 年的话,肯定很有棒纺 的欲望。

●以前我只知道大慢的 格斗造造高深莫测、等 他通知影響所后才知

道,原来大怪的噪音也 颇有感染力。这里还要再说一次,大怪虽然表面上 是VF的忠实拥趸,但其实他对所有的格斗游戏都抱

在热情,而且是极其花心的。 ●仔细看了PS3、Wil以及XB360游戏的发售表,发

觉自己骨子里还是索尼的支持者。 ● 飲海索 了米兰德比。一直到周一的今天还觉得精神暴 **唐、头景眼花、现在我对自己的身体真的毫无自信**

●+ 自份PERFECTit生日。根无奈地又表了一岁,接 下来的一年对我来说应该是承前启后的吧。但那如此。

叶子说: PERFECT来了多少岁似乎也看不出来, 这到底是神迹呢,还是他的生理结构问题"

叶子姐, P\$3的蓝光播放到底实用不实用啊? OKC 我在市面上怎么没有看到有卖蓝光光碟的呢? 再说了,以后游戏数体变成茁光光碟, 那游戏该多么 游作编: 面对几十G的内容, 做游戏的不头疼? 那么 游戏的产出效率还有保证吗? From 安徽淮北 王逸

蓝光以及HD在国际社会上也属于刚开始推广的阶 段,还远未普及,这个 你在国内看不到也实属正常 吧。虽光播放现阶段对于我们大多数人而言。是还没什么 大意义、关键要看其日后与HD的对抗竞争、到底哪一种 会最终普及了。格式标准一旦最终确定、影像及其它各种 领域的产品,还有消费选择,也就都会顺畅跟进了。

大容量的游戏对于很多软件商来说自然是痛苦 的。所以从这一点上来看、它也将促进业界的融合--对于资源或技术力不够一定规模层次的厂商而言 垂枪



最后将不得不选择依附或合并的命运。最后的格局怕是 会强者衰强、弱者愈弱了。

别担心,这世界上唯一填不满的就是人的胃口, 至于区区几十个G,大段的高分辨率影像动画往里寒 吨、只要够清晰。一分钟的东西占掉几个G都不是难象 儿。也许过上个一年半些就会有人开始喊"这蓝光怎么 脑磁母容量有几个G都是相当奢侈的事情呢,而现在连 内存和主频在数字上也早已达到这 量级了。

叶子好,最近我入手了小霞模型(思版)。 VILL 又去书报亭买了一本纯日版的手办模型介绍书 可 回家一翻我马上汗流浃背: 从全年龄到18禁, 应有尽 有,我的小戏居然也…… 太让我汗了 请何叶子,日本 的接型对应人群是怎么划分的,我再也不敢把我的小 **建借给别人看了……** From 辽宁鞍山 韩席炜 在日本贩卖的手办模型会明确标

注出其适合的人群年龄,就像所有 其空有分级制度的产品(比如游 戏)一样,具体的标准规则个人不 是很清楚,不过你看着一个模型的 造型和样子也就应该能獨出个大

极了吧。所有分级制度的根本理念就在于,从社会性 的角度出发,将人群受众区分为不同成熟的阶段、并 作出相应限制,以避免一些人被超越其成熟阶段的事 物所影响和误导。

具体划分标准因产品领域的不同而互有区别。但设 立的原则和目的是一样的。为了具有广泛的可行性。也 只能依照人的生理年齡来定,这样才可以确定地执行



●好,PS3和Wi的购买 计划推迟到明春。

●器近的游戏实在太暴 力了。大家应该有选择地 远, 本期攻略(恶震)不 ● 重感習, 基本上毎年

都会来一次, 不过感过 之后今冬就平安啦 ●10月份的华语歌有很 多够水准的,大家可以

多类证 中 生有干、收获。

● (暴风传说)是让本人玩得最想吐的一作,大推荐 ● (荣誉勋章)、《GTA》、《皇稗空战》终于让

■居然发现了本社基书的翻印本,大惊愕

●请大家注意, (电击收藏)全程由本部大侵深情 配音,有感吐的人请来给狠批斗之

由于大怪全情投入电击制作, 文编部门工作压力疑增 ●居然故着360的(分裂细胞)不玩。先玩PS2的了

◆华尧送给本人的擎天柱。每天都被编辑们蹂躏。 摆出各种奇怪的姿势。详见图。

●他行過程感冒后的声音特性照,我也是这么觉得。 ●冬天来了, 挤地铁终于变成了一件美好的事。

●今年PS2上景山我印象深刻的游戏景——《虫 姬〉。玩这游戏真是一件幸福的事。

●请大家认真填写回函卡。

● 推不吃晚饭。 叶子说 这真是令人痛苦的手机这真是令人痛苦 的手机这真是令人痛苦的手机。呈即错。。



国内目前这方面的法规还不够完善,所以更需要我 们自己做出明智的判断,真正地分消什么是娱乐、什么 是虚拟、什么是现实。

叶子姐呀叶子姐、秋天到了、你会不会变得枯 From 四川达州 玉浪 我本就是黄种人,这跟季节什么的没关系嘛。不

过天气会日益干燥倒是事实、尤以北方为甚。所以在此 提醒大家要像叶、子一样,多注意吸收水分哦。这样 对肌肤美容和肌体调节都很有好处。



过得实在是太无聊了、恰大家看着无趣。 ●上次所说的锻炼,天气转点之后就已经停了,没跑步之后体重也有所反弹。有

期左打电话说去踢球我考虑了8秒之后放毅然回绝了。因为怕脑两分钟歌五分钟的 态度把朋友惹火、毕竟人家也黄是坚持锻炼的。 ○こ前者表結婚,去赴宴的时候與以前戶戶按注,而且勘案数公里之多,这址平

时只在小区附近转悠的我十分不习惯。

● 十子又让我写手礼,说是读者要求,其实有点儿不知道写什么好,因为我平时

●最后要说一下,我真的就是很平凡地隐居某小区的世外高人而已,老这么要求 我写手礼难免会暴露我创业的身份。对我抱有好奇心的读者经常看看天空,没准 野蛤蜊好从你丰顶飞过

叶子说:注意左上角的小切 5、带有它的都将是不定期出现的稀有手札哦。



大管画廊

经根据如 1. 塑脂的家地也可称例如 2. 但为了确依效别,推荐使用电子 特别。那等地址在日来员上。也于解婚地也见此只是下方。 2. 所有实情必须需 明真也由答。 4. 他说。 异伯子号鸣,凡是秋少上面任何一项也是说。 来 即度 1. 使用电子邮件的作者,文件表示请用PES。 面很大小正少在300%的 让一位要是不是提过1014、4. 用用等不另打理如,凡提展到1个形式作型。 一個美化。6. 由于使精量大,采用用等不另打理如,凡提展到1个形式作型。 中方面。 是由台外文明本性的变换,看到太阳最长便可







・代知 新疆 画立機 走助有すり作者収表的群走却級級 不達賞果不怎 立度等 建以下ぐ用税→点的級。 ・智器開始 下等 路販門 の点収場・不免点り長等特別的関ロ 以有 30



第字边结函的知节方面并不是很好 但整体的构 图号型: 不破

新聞記報語的註 項號 傳統 克中整体还是知常 这幅作品渐渐上位的表现 检纸上年再均匀一点现更好了





開い数 高 火 ** ご信仰か 福瀬 投来的立場行品数据者まず 右連維する さびを 信念不良** 桜 まと、秋金両稿子、下砂糖館 ** 男成*** の収稿以後



* 3所需点 福雄 新字類 を得る 信也不統 。 あ还是一件的出色 馬承 "和我妈咪嗪





2 9 2 2 2 2 2 8 11 1 1 1 1 1 4 4 00 14 154



1 9 三十百合自供田兰的不便 · 通、銀、日 新門及由 1 4 6 THE PART OF STREET 1 de 1 1 mas 4 1 to · "· 生要也 沒 4 PS2总否的是 M - # - # C C # 5 . 8 5 % 并不明如 A 1- 0: 整数1. THS. 直面写述了, 中国教士艺 5 5 T A.45 4 5 4 5 4 5 人, 生、生歷如 台 主作表面。 a service (Project . Mike thereto in

· 自心下。

1、PS2行货只有50009、现在市面: 产经额赚找着了,其余所有型号的PS2都 是水佐,买水货不会有使用上的不使。2 PS2型号版外很多、但实际 1 我们能买到 内地放肥么几种、建议作前头77系引成 a最新的77系列。而且PS2又不是PC、 哪有什么 运算快的 这种标准, 坚定 的CPU都 样 3 不是, 仍不准备玩D w游戏的话完全不必改初,不过想地D吸 A 逐就得改、现在集中PS2主机如开结号 克明都是已经改过的。4 能,游戏作员 没有卖的。不过PS2手柄本身就能与由拉 發使用 新点基本合作公必要单独再车 个操控器 5 3端子 6 不同 色笔 特社Av特的显示效果要强许多 7 像点 文样对PS2硬件了解太少的扩张。龙巫建 、还是拿到游戏店去青帘灯镜处 () 梁新主机的话 不必这么早熟想着高口 大头的身, 早着呢 8 饭, 本书以前多 5做过具体方法,不过老实说我国玩家 田PS2 + 同 F 〒 ム 方便、9 SCPH-77000°是索尼在今年9月15日发售的所

资 廉价板 ,包括黑色的 "SCPH-委员对所主机在价能方面翻之前的婚本

SCPH-75000 9台行行变化、推出 上就是 "SCPH 75000 年 事价以 本 10 夕方南於专動介绍、矿在分本 1 - 约介绍过大多欠了, 由反复做的证 太市券額幅了

. FOR 16 15 60 19 - 1 - 1 -. 14 " 4 " 4 " 8 X the second of the second FS (N. 1.28)

in come 正常情况下收集完7聚宝珠之后回》 神鸟所在的。1型崇石处。进入 1处概念 安生計構 回答神岛并提供1、财命得 到神马之枝, 接着神马会说明如何使用。 最后海乌应该会可你要不要在刻出发。选 様はい的活就会立刻出发、先得いいえ的 (長年から生まれ各豆物事情、如果你確し) 真空, 经收集齐全部宣珠的话, 那么神 乌肯正是已经哈你神马之杖了 每个角 色都有的,建议你打开道具栏检查 下、日版品 神鸟の柱" 美版品 *GODBIRD SCEPTRE 。你可能是在 对法统器即设任编署内容、选择了先去 准备 才会这样。如果你在道具栏里找 全"神鸟之枝 那么受问题。而去拉神 弘对法选择是即可进《T器将BOSS战》如 要者具严重专有种鸟之材的话, 那效口 可能是书珠没有收集齐全了 另外,最 约BOSS的的影响关键对相的之权所接收标结 界下行、方法是进入战斗局选择 たた かう・どうぐ・神鳥の枝いのる 四人连续同时折祷七回台才可, 祈祷时 t身体复HP. 等十名语名部形型打破状 界后支給教方全员全恢复的、放い。

* 1 4 Just 1 188 h 7, 4 garage the same as a 製がなけ 日本 とちままり y 2 + 40 / 5 / 4. 1 12 4 18 6 1 1 2 .P., . 8 . . 2 19 A . . & B & C . C . . . シントン ちょうきょう 5 - 4 57 167. SPAW . 5 医咯二克里克拉马斯 人

E. . 3 +6 + wrand

1 利恵・阿尔兰書(県魔城・白夜 的标奏曲 的女主角 与租斯特和马克 **声册是** 来入的好朋友。而白夜的故 車下星以煙村南北夏天 推纵内片直接 抢走看法, 将相断特引诱张矛盾城之后, 3 元升44F 游戏的结局有3个,和能不 推和书前迪以及解除 3克西姆男主任用 ● fi × 2、PS槽拟器中比较有名的 』 ePSXe"。3 这个、要是什么的政 称: 、 的话,不但太费篇幅,而且也 太痨精力了。龙哥还是建议作自己钻 研。有什么具体问题再写信可致比较 好 4 GBAI 还真没有什么比较优秀矿 养成党游戏, 为年"、跳"好歹还在 GBC1出过呢。晓月中的混变戒指需要 ·森农集率达到100%之后去混沌世界里的 显个病山内才能拿到、作用显各项数值 +1m过不由转任何MP。

不可用中 中,能人誓为 1、1。 · " 在人的工作 额子破损 中,一, 数称世为100千天 · 夜空眼。 Er 05,981 4, / 108 23 110 1111 1111 1111 1111 · 本 · 下位 104164 中 · / 描述中心な 表 · · · · 在"有 、 产 整 一 5 11 据 · 注题为几字 · 本 由公式 。 作 《玄塘四》现在我1 《于



→ NDSLI有世 * * * * * * * 特别是ARPGIF Assist . BA . Disk 2 1 7.7 92" .1 1. 7 70 11, 14 , 8 5, , T 2, 4 1 , m, 1 CAR ALARMAN IN . 8 184 918 4 京广、广京家和 人名 化医结合

大大河大 拱 增复。 为朝途 斯 智利士。 11. 11. 11. 11. 11. 11. 11.

1600的话价格还行,不过这个烧菜卡到 あかける線子的 NDS上好游戏多了去 《 不过具体是ARPG方面, 龙部个人》 大子實際有特別出佈的作品 REWINDS 吸作 (予創传说) 虽然整体素质证算不 错,当可能是因为外包的原志,其给人 ※ 感でお已经不像是"季色" ↑ 「 」 你喜欢ARPG的话还是可以玩玩的。卡尔 (接触) (CONTACT) 也有卓新思。 技 fil的太阳"NDS版最新作以后也言发售 的。托举之石是需要一代中的外主角 .saac加入之后才能得到的。坐医村 应 该是通贝者村吧。我记得好像是在试炼 2. 油器基处部分先用"深空"进入左方 通路,然后再使用"搬货" 劈铁冷进 周 **至特员时使用"、账"踏上7台取内**在 精灵能力"モリバン"、不过不确定が 不是这个。另外两个问题因为时间太过 久远, 你也没有写清楚具体的村庄? ₹, 所以 龙外口能发桑鲜助了, 如果有 魏孝的玩乘子坊上码告知 謝謝。

LO MILLANDER LE. 请龙哥在百忙之中帮忙噢, 谢谢! PSP最新的主机是份 . 5 = 2 2 . 28 '8' PH +8 \$4 + ** 、样外感觉与表的 基份与 3



语、"+ 3、PSP模外壳是整个部设 · 換上面。怎么样才能看:分平平 一 户 【 上东济南 张洪良,

1、型号? 你指的是PSP的团件版本 吧、最新的就是2.81。"是什么主机"? 当然还是PSP。从最早的10到现在的2 B1,这些版本指的都是PSP的图件版本而 已, 新生产出来的PSP主机其简件版本也 更新, 随着固件版本的升级, 其对应的 功能更加丰富。当然、这也是索尼对付! 破解的一种手段。2、原锡装PSP电池的 | 就是标准的手柄(一只可能是烟装的) 分辨问题,请参看上期热线,上面有非, AV绘以及电源吧, 我想问一下这个价贵 常详细的说明。港版PSP电源是三插的, | 玛? 龙哥可否帮我估个价,机子九成 | 4.1服令 括可以摘下来就体全应 括 → 2 1 5 m. (1) 头的了。3、所谓给PSP换壳,其实主要 1 想更换前面的面板而已。并不是整个都 格。由于要要將PSP的话就得斯开封条以 及拆卸螺丝、再加上这些外壳都不整索尼 官方发布的,所以换过外壳的PSP--般封 茶棚设有 7、而且由于现在修安划的都只 是第三方厂商提供的制品, 所以换壳后手 吸引 比较生 位, 甚至可能部分键位点 [後半 f ff 虽然换壳后可以使自己的PSP 看起来更有个性,不过签于上面所说的原 * 龙哥并不是很推荐大家这么做

2 Wa 这是数据 2 mm · 1 20 0 11 12 5、《10题如1次数数大量

"食"、"以割 化、"中 化 食、粉化、 九 獨學者 这方面的问题你得打电话问题典部 、 NUS 1707に4 NIS 17 31を ご 5ヶ条外的PS2. 用到现在、基本 [



na, ma · 光阳湖 - 成的PSP, 价格 12 55 .0. . . . THE CALL STATES 0 000 100 20 4 4 4

1 关于微软出草机矿物固定云多年 来已经有过无数个版本。 虽然这种可能 性不超 負衛, 不过机上的挑约中的答案 年, 方部分是建设件物的各轮划底柱 之比较 s. 遵守事。 2 维 不过需要专 岭周边。百万的有任天荣护 播放款 使用境景卡的活卵素要专「的软件ナイヤ、 例如MOONSHELL 中是证标播放效率高 **分子質差。但也好不至曜去 2 课 成** 細行, 实际上许多朋友买了PSP回家, 岭 了标游戏之外。很大 部分时间就是掌 来与MP4或是MP3用的、很正常、4、竹 指的是行货版NDSL、也即IDSLE、硬件 件能方面基金合 榨的。不过系统多增 九了一个中文支持、行货的IDS。可以玩 包括NDSL和 DSL在内的所有游戏。但 NDS、则不能玩的S、游戏 正版)。

· tres - of a comment ₩ 日本多項 於 并谓。年 to many product And the special sections and the second et Fishum, St. AP on to the second PS, or Book to 机了,所以听了BOSS的话想入手。: 的五万系。他开价850、标准配置的、也 了, 我想入手 PSP · · · · · · - F. 1GB JULE 14 1 AR 更大的棒子 、1 : " R Charles die . CENSER CONTRACT a state of the first terms 9 - + , + & B 1 - 819 . st mit figure 1960. the way of the same 子 多 17 4 4

1 个人。 对这个价格肯定是带了 没有真正 "力成新"的主机" "说实话,发 **新井ノ足根推荐作駒头翻新村, 冬養光** 有个表面根本无法知道主机内部已经 手 生了什么程度。 羊毛们头回来的 不了多久就挂椅的倒了已经哪见不够, 看心便点,实际上更加划不来 2 PSP 如价格和城本关系扩放大, 按照你际专 如配置 日於1GB與據的 5、目前如本 嫁大概不引頭千左右 还有。如果信○ 4. 4岁型由亚比维新游戏的话, 龙图 为超处。还以个2GB的标子。1GB的排子 上对下移用 / 目前市面上还 \$44GB 和BGB》 竹棒、石层据语案尼亚在美 5° > 記機的容額、相信雨不で太久 ウルン、年出史大容量的记忆時 1GB可 少在 ""电影" 这是全看你都有的用等 京量4 多大阳, 节念量。除1GB不執石 可獲着森 PSP的 的政存储媒体采用的是 JMD七年, 其最大容量是18GB、与外 根名PSP 游戏远远用干了这么多的容量 自费聯 3 气大堂当然不至在PS21 增出的效。你看至可斯今后该是在股份 自 ASEC游戏以及相关量机器做成矿 PS2游戏盘 4 那个确实是我11的失 吴 三甲を大家遺散、正確的委科应该 是1998年4月4日由世嘉在SS上发售的

\$ To your or narries - 4 (Fignate * デラ : er, range, 通关是中族能疗生50%。 5 「NEB 初分かと同い」「おか、かく 1 / 1 E L . F . 전 | 로 4 | B 5 년 x x 4 . 原本 中报数 x - · · · · 有人、一种作 方面原作 知道 "从身相许" 就不用了 战神里 o" 没有 very hard 模式。在确度模式的

选择中, 'Hero 相当干普通难度, Spartan 相当于阳难模式, 'God' 相 n 干非常困难模式,也就是 "very hard 唯变、"是并没有直接心"very hard" A 作为海度选择原矿。至于God模式的出现 方法, 是心任两难度将游戏通关 適 即可 5套隐藏附装的获得方去并不是将 God桿式通关。而是完成 Challenge Of The Gods"的十个挑战,至于这个挑战。 模式则是以任意难度通关 適后会追加 在主架单里。5套隐藏服装中,衍师家 (Chefof War)的效果是應力3倍 体か 50 M KR Bubbles 9.90 R P DV 8



力减半、廉力15倍、体力3倍、黑西岛 [Tycoonius]的效果是攻击力2倍 斯 省力減力匹分之 登得经验值4倍 女 牛装 Darry Basterd 的效果是攻击力减



自由人是PS FANG,同时也是SCA

Deploy Waters Group 東京 FET(HSI) 東出的第二級 ISTION Image/V可的PareLink是口頭 TMOSIN WHIRE IS NOT THOSE





夏力无限 作神装甲 Ares Armor ゲ 指む 2 毎次年 名弦線-2 第 欠去 效果是攻击力2倍、防御力4倍 は 1,7 年 获得時時間21年 17出京5春愛藏塚 最之后就能在脸《God模式》外个其他時 式中使用了。13是不能在God模式可使用。4 有就是,必须选择New Game才。

○明书工与4M-128M。进入1 45 14 2 4 4 4 4 7 P. 4 P. 15 . 15 . 5 . 7 FITH IT WAS TO 31 C 24 P 2 S 2 A 4 A # 5 HLGH

SMS2里面 足技记な経動館 SMS2有1899个 记忆格 而8M的 SMS2有3798个记忆格。32M85SMS2》

是16030记忆格。具体每一个对应多少容 图,这是 个很简单的算数问题 就不多 差了 龙野要点的是、你的SMS2专有。 数、4M就是4M 少不了你的、当然、但 sh 1822 是现在剩余的心记将数 第77 核记忆核是现在已经甲掉的存储施改进度 的空间 4M容量个人以为其重性不算/ 7、毕竟只是单如用实存储游戏进度文件 而已、基本上还是够币か了 SMS2, F 同粹量的版本价格也不 样,容量越高价 核四效越界, 老板未必全局资和价值, 计 覆直经换大容量的, 这中心的价格差约还 医部门线的 出现这种情况,则就很看中 堆积在焊接电,也的时候不, 1.烧到电路板 了,基本上已经无药可救了。

李 4540年 在新节上製作 1 15 () I w laket, ... 与杨贽 明 1 1 1 9 4 1 。 10 部 1 - 100 100 100 1 10 1 - 1 * , 1 ,, telling have . S: 1 'n. * : A \$ - 1 几 欠通关后的进宫才维拿 i 环王3) 记忆已经损坏 用初始化的方法 4 5 4 D (2 L 4 - 1 8 45 17 372,5 - 11 4 to

1 冬马由黄、蛛恶动量的朋友相信 都研说过她的名字 2 原原的是 我と 共に生きるはデアなる原名 出でよ 这句台词吗"翻译过来就是 与数共型 生存的勇者之员遗嘱 出来吧 於意 修《如果这样都不行的话,那么这块 思。3、A结局达成的必要条件如下 1 记忆 + 教学不多完蛋 7.2、 g有。

第4章打败レザド 2第5章 タメルティーナ、ルシオ 在5或6章将ルシオ传送到練界 4.第6章的神界报告之前。针 pli直管 · 于37 5架8章在天 **企成相机铃兰的草原,去那里** 息可 这些条件里面其他的都 好办, 这里只要要进 下封印 值的问题 关于封印值变化的 整件, 我们都知道 每代美

A = 1 8 - 12 神界报告时不戴尼伯龙树产 约~ / 草签 15等等 关于封钉值价具体 ,) 難口分析这中城下多份了, 即申求 共 装相之至 第6章和序报生的封门价 137 3个条件, 差明建设位约3 F 所要占表打 瑞典提供 2·2 智數形的表 根が特証。前几章等手費会封回值、随 在号子交流、百全第4章打レサト・ 第5章开始不要天上磁步 先去捷扑司伦 Jをルシオ、然后改得メルティーナルル シオ・カ不テ 王城和珍 ** 的 草頭 ・第5章 法中前将ルシオ等上神界・第6番時末 前 标到值正常的话足够再送上 个位 · 最后, A解 夫达成与否在第6章神界 报告每户经确定、所以第7 8章无论转 即值多少都一, 可随意传送战难 4 单 少攻 5. 为外活 游戏中攻击力最高的武 器是咎人の创"神を新芬せし者"、科 改キア达至了20000 不过因为基份寄収 **矿 在 中 随 机 值 册 百 分 之 百 , 所 以 实 形 份** 目起来并不是很得心应手。比较起来 魔剑レヴァンテイン虽然攻玉力只も 2000、但来您彰林他几项要素、在实际 使用起来反而相当得。应手, 再加上其 使用者HP越少指導越大 的特性, 项 价上双至为上哪最大能达到200%。所以 也是明与变态的 把武器 5 这个。 ENIX。前世是有发售过本作的游戏音中 CD, 只是现在恐怕很难找到了。

なくび 本作品もの ()、かた * 1" ** * AB" . 1 T or recognition of which a 151 1 1 1 1



and the same of th so something with the w LUISP B. LOME 1 遇到这种情况 想要恢复汇录片 产是不可能的了 你可以由余手指母的

(1) 专管理法项来试试删除这个已经报 设置:"是成型扩张位、计二十二条键设程

60.8 工計 PSP的原体都是100多 WITH ADER SHE FORING, F PS PART & PROPER OF THE PART INTE "... 1ME " , * >512MB# TF + AB , CR. + 1 / PSP %+ PC. 1 × 10 + 10 10 20 10 11 新40 · 用品、《桌前

羽 文真是を上層大的聚案子(1笑) 龙即知道约为11公会产生这种国際、是 **罗白我生在主人的资料条。的内容明** 看卡皮里帕针对这个专 7解释 下了, 委局名序等于容量第一本。 不同的生机 17 , 沙目是子一样的, 具体来讲, 像 PS2 ABOX等来刊主! 7 * 目的政务



后,具体某个游戏的容量有多大并不好 利算 当然、还是维够根据游戏的ISO 文件大 来估算的。不过因为这毕竟多 及到D版的问题,所以我们在介绍这些主 机二种游戏时,其资料条上的容量一档 并非是游戏的容體大工、所是这个游戏 的记录文件大小 举例而言,如果我们 在果於PS2前政资料体里的容量一件写的 是500xB、期么表示的是这款游戏在记 17 多甲腺 tr 一个存档需要占用500KB的 容量、而并非是说这款PS2游戏的容量是 500KB 同样 本刊上凡是关于PS2、 XBOX XBOX360以及PSP等 主机上的游 戏时,其奇科条上的容量一样中的数据 都是抗原效的证 建文件大工 兒有在介 地GBA 游戏和NDS 游戏时, 其资料条 L ☆園 ∤*中的数据指的才是游戏的实际 容量大小、相信有了这段解释、就能解 答你的困惑了

The state of the s 1 H 1 2 1 1 arrant shirth · d · dod to the co. A 1571 E .: 1 1 1 ...

18 , 8 , 1、 失落的魔法 教相与于即附成 略的游戏,不过你举例的GBA做(荣誉 助章·老虚者。可不是即时战略类型的。 明可是标准作动作别击过关啊, 挺不错 的 软游戏, 龙祭, 得很奢楚呢 2 目 前 DSLB* 主机原色主要有水晶白 珐琅 告 详光红 种 3 可以,以前本于放 有做过明NDS无线上网游戏的专题 4 目前对应NDS。的第一方因力种类非常之 多 保护基 背包等都是口较热 1的周 功、可选择的种类也比较丰富。



职位:编辑

杂志: 电软/掌机迷 工作地点:北京

男女不限

应聘要求:

- 1、精通日文(日语一级)
- 2、了解游戏历史及文化
- 3、有创意,有策划能力
- 4、文筆流畅、思想活跃
- 5、能加班教夜打游戏

应聘本职位请将个人简历(请使用正规 简历、并在简历中详细注明自己擅长的 领域)及相关展示能力的作品(类型题 材不限、如有杂志经验、请附带杂志样

稿)发至应聘地址或电子邮箱

职位:翻译

杂志: 电软/掌机迷 工作地点: 北京

男女不限

应聘要求:

- 1、精诵日文(日语一级)
- 2、了解游戏历中及文化
- 3、翻译速度快,用词准确精道
- 4、文笔流畅,熟悉本刊行文风格
- 5、能够承受加班敖夜

应聘本职位请将个人简历(请使用正规 简历。并在简历中详细注明自己擅长的 领域)发至应聘地址或电子邮箱。.



职位:美编

杂志: 电软/掌机迷

工作地点・北京

男女不限

应聘要求:

- 1、熟练掌握苹果机、精诵PS及Freehand
- 2、有至少一年杂志制作经验
- 3、了解书刊制作规程
- 4、可适应复杂的版面设计及制作
- 5、有过系统美术教育经历
- 6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历(请使用正规 简历。并在简历中详细注明自己擅长的 领域)及相关展示能力的作品(类型题 材不限, 如有杂志经验, 请附带杂志样 稿)发至应聘地址或电子邮箱。



职位: 视频编辑

杂志: 电软/掌机迷

工作地点: 北京

男女不限

应聘要求:

- 1、熟悉各种视频制作软件
- 2、精通3D动画制作
- 3、有视频制作经验,有独立创作作品
- 4、熟悉电子游戏及历史文化
- 5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历(请使用正规 简历、并在简历中详细注明自己擅长的 领域)及相关展示能力的作品(视频作 品请刻录成光盘寄至应聘地址)发至应 聘地址或电子邮箱



Profile 姓名 田、A 東文名 Mebec a 重於 23 母高 166CM 銀幣 3字 野业 朝 究生 爱好 看书 听音乐 玩游戏 性格 活发 开朗 大方 喜欢的游戏类型 模拟器成类 角色 扮演类 益智解谜类 不喜欢的弄忧类型 恐怖暴 力类 体育竞技类 游戏年龄 1年

好像现在没有人再想这个名字子,相当初上 ,学的时候,这可是老师常常教科教(1要此案) 东西 那时候看不少男生拉学后就你给去游戏生 机,后来被告发后轻励罚以,重加4本长色学校 成话,以至中当年以我的许象朱点 爱玩游戏的 都不是好孩子

转脚 + 几年过去了。 电子鸦片 的说法里 好不在,然而游戏依然不被老场和专与人同 特 即是中学生、我接触,你这也是从大学开始的 差 . 大学 7 计公野片不明片的 对现机 千巴经子 紀作用 * 干量芸法 下外の従っくどかきょう 领我进入了一个更为精彩的世界 47 入接触游戏 这是UPS2 Xbox时代, 这在很多小军来源析的 发太晚" 不过心这两数主机价而而幸运、再改 物数的第三日象就尽华丽 点用AFC MD之类 少游戏画面我中都见过, 有"那种水工的图下效 型确立不然已起转的头接 证代PS SSM3D M 成 也充满了让我有练接餐的, AIF 并以PS2平 g: 精美的画面成了服 3 3 2 电电 9 第 . / 有许多性强或数少,答题自作。由知识以下必有 的印象。渐渐致《内 あのモラゲ 神経・エデ 然而下又自为了 股价自身 01.1 "货粮 可以让人气递、独广 司不平首律 为州鸦片 有百寅而元 作, 游戏又不层如此 「row 静戏中



計を助して マッちたが終了 無面我才喜欢上了計略力 マムイ 作品中的效效者自然效要實界,可

異式スクキラ、町 使我是个女生。 株力要美さし人が 自之明 特为生 Xbox 1 的 發展 生、適相缺,, 个行动的美人配; 温天白元 枢柱 A. 安有知识是专 外相看, 多人一面 神王 物炉之数旅 政是史生并可是的

人后, 四就算第四 的程度失识, 就算是女生也摆脱了 remws

基本每人物的处理短暂程度来 说。 2 系列, 并不是构出 他 PS2. 死毒牛2 单数器处验单原 人们 表情的文件公变化 而Xbox上产3代 最保有、技大が并歩、20元率 1号 星期的作品, 時間 没有完全多 中Xpox 於初節 育如后来的 死疫主义或 排頭 运程 外液生碎积板 , 2 1 報身 才真正和獨上是将美原介輕量 "极致价程度 至于 ? 前年4 不得不少致微失望。虽然没有实 360、下水中在热粒上图下。 新古 作相化 这个条政阶进步工作能下 太明显 背唇的细致精度还有衣服 的馬威是非常棒、一人で呼び夢 食器出水进,特别是头发 格丁好 假取 对像是被水打旱 " 哼。」 爰 大片 大片的 井川垂葵过干

42 3 可以点,我对一正特的 至 7 题风做什么 摄 生 仅仅原银石的等价 ()。 野ノモ火捕の攻っ、在に登場施会 的"松子需要以入却作"中"万"生物之后,「死 性 库根球 是真正个我图 8 或生 难场球2 作。 这款而直可 一 以下納 经子心管安衡下 接 整个基本与约5.10和甲。

r 亚克生 tans

并且还有现货模式, 这样的游戏明 慈是有些激励 语无伦次之处还望 导致尽认美女为改占 游戏制作人 刘当起了花题以此亲极。

成人向是大家都知道的。 际,暴露 沒有360 但是我所谓的喜欢也 占針分有什么獨於 灰正火雾都 仅仅是停留在 眩窩 阶段 说实 沪 | 死或牛 军列是醉翁之意不住 活 要说格斗的话这 系列根本不 西、李性敬言接做 个《题交出》 能路身专业行列、所以也就只剩下 游戏让大学和第一下,谁也是说话。 让人看的资本了 我倒不是要打击 均藏着被着、他本来就是要打美女 所有喜欢这系列游戏的玩家 只不 点吸引人的东西确实不 容易, 把黄女搬出

未是最为便的做 去, 现为有了初处 か無端部門がた 其他方面へを 66, 并且效例 不不错 海山 KONAM 后来世界 4 55 10 粉計 74代的

.

一行道《表示 化 影像》、技: 四月29 × 7 + 戰 成生 中的人二女 崇传之明篇的工。 于皇这个游戏 性角色以及轨槽的 也以了我现在最切价价作品 可能 美女、这个单位的 说的奇法了 点、11点如用[2360次] 五生基本是为了满 物 年之后的作品 在技术、应多 世4年 中 " 第一并目产 作的感觉 · 1895蜂硷蜀60 以 新上轻很不错,, 那么这 代均然 境设计器也主要位 就更值得期待 不知道什么时候才 美、笛 个角色都是以冰袋登场。 修行到卿 好,就只知这里吧。可 「大き者児

4 # 这条列游戏也是我比 预或生,通排球 这个游戏的 较喜欢的 虽然我既是更Xbox 也 一不过能有那么多人喜欢。





1 . 10分寸, 中 次使人 来开名 A-8-17

支个自定x周伸的旋彈是在15的底 団様 : む/ 5° 1ね T 6°2 71 固体 有要 赞用"引"之一自中的印的功能形,或使用 1.5% 无从中 当曾使用2.71的《杂歌 等以新 近一岛或本山MD以及271年用 程 49" 数使用2.71%件的核,用工整合 PIHENON 文样可同时拥有了15地2 71 00 00 05



先来看看这个最初版本的功能吧

- 经安加日本际有的15 10级日本教 - チャル "模式を核、模式 網匙返行 Dayhou 发生主要设有 250
- 2 85 Homebrew Enabler Fit & 73 (http://
- 3 点性中的有275个功能,包括设置模据 基的AMA 場所AVC の命録 RSSIC Z 结直接运行271及以下版本的UND的成。

P他能双核心 件2.71SE深入解析

PSP磁解技术的 次叉 次不步发 程, 建网络上各大PSP企坛 服热×虾ラ か居を ヤヨ 単本 こ 人を寄せ つか



就是以在破解的线的开发者们,例如Umd to ,lator的作者Humma Kavula, ... 9 Daybook的性是BOOSTER等。而即使WA PSP Sconni 器 系数 。 器受人关注的碳银岩 罗教Dark AleX无疑了。中Dark AleX开发 PrDAX 7/SO ! nader. 1 5/2 5/2 6884845 \$ 2.71通用降级程序、Homebrew Enabler学 外位 一次次当PCP要好德继承检查 号令 t (lark AleX X t 规的开发) 和榜本* 0 18 Dark AleX发存了物价新研。成 \$ 71 Special Edition Revision A ... 学 271SE-A)。下面就让我们采对271SE Pr - 个全面的解析

) 一時報人!

今年7月的时候、Dark_AleX就曾经相 出过一个15自定义团件 "the proof of concept" 简称POC , 功能包括美国 UMD自动运行 的概记忆棒上的自定支槽 10 跨越破坏文件 五一1 Q格内的PBP文 华 开机乌以走针线单 烙袋模式等。 48 在便引起 绘物机构器 山如暮名。 POC铝殊功能性联系。 语是超中人口证 明了自定义固件的 5 行性 其后, Dark_AlaX发布 ? Homebrew Enabler for 2.71 从下管新HEN , 4,用TFF属层写 faskO中: 人数据、单在内存中的图件? 科 1、从面灯开 72 71版PSP由一自制软 47 in 4 of 50 m x 12 71 15 PSP9" 四面 147 世下新数件降级YTA082主物 PSPMMWHA 7500 ST SOM 5 海縣HEN更新"B版》CW 《相志 转"水水编等ender分析设 包括主中极 近年,杨、楼上区的及 日中·九五年了多 分離介閣等のELF格式自集的体 結合 用户模式」。在以入ゲ271SE向き入る体 中, Dark_AleX机间即融合了POC的概念 SHENGORG ... カクフ15F ムサキがって 執来

Date A eXP A 好表露知JA 开发 教徒 学自1×8四、录题 开数人 印经笔录 19 mg 10月8 ±2 /15E A级中 -T. (左右, 我也在新 () 网络立下数下来 #5 赞在PSPI 安斯 YPSPIS 检验部件 4、 开户中心 与21 大鲜的现在使缺少 卵肉、而271系统的功能也 △千. (总数 播放WAMAMAVC、设置等的 RSS 等。76世的能直接使体 15的自制和全部柱 へい有後で、用たイルカイエー SO利 自制软件而用Devhocx在1814之间设施来 切缔去了、自然本便 2 7156-4强大学 功烯使其在推出的 瞬间数次长点 堪?国

- 5 幸·以下POC白定义图件的禁止分数自 かった 砂羅磁板文件等功能 6 次似~POC自定人同样的恢复模式 并对在这个恢整模式下、随时可以恢复到
- GA放中之野学 7 中Dark AleX统改。1 作Devhoox,用这个Devhook可以直接提 市主8 以 2 71核、进一模拟 在固体进程 组里达特2 71(NANDF ash) 、不需要在

15全2 " 任何 个版本,

247棒 粉外炒着图件 25年 27158 B版发布 書引入主日 可更新平均建 " 它ISONCSO的支持 ? CSC 2 与 在 · "缚图标 K, 如 层 的 · · 像。 自发知母 料、直接运行SOA す 「! f 」、 f Ai 常要Devhoor ' □ - * B版 * * * F | AWY SO # & 4 - M 。及增1 7开1 自动运行某个自制软件的 7.85

放 4 2 71 SE - B版发布仅两天后 Data AleX用接面压物出2 71SE B 安岩 ド + B? 、か、『无数人参非八字サか LAVD 与恐怖 其帐正子,个放本和处理 产"棒球用量,有50支件夹、悬锋。十 場合: .. かまき BJG メ智Dark AleX中 《14年日年、ND楼、1会陽低為改藝森性、在 3 # 1 % ft. Pauvents & B ZERO3等物 - 细分类或在免UMD模式 下点:有可數 11月2日,新的升級版2 715e-8 9 B38b 点在,通过终于广个 BUG提供「专UMD模式下的并改装会 性、、可由多在单、MD模式下不能运行 好部成 "如朝能上驾运"。 271SE越来 拉车举 不守有在下 个版本中 Dank _AleX又会为我们带来什么惊喜好个

PSP WH!

在斯写之前需要注意而点: 1 这个自守文团作中解本15主机上36行

胃於假與關朝鮮總積至高版本於主机上 HE1492 149 142 717&PSP6*HashOPBI 5.7年是內容易做到的1,但是为了助計 被TAO82主物和PSP用户误函r,, 1.3 25 41 两 10使降级至 1 50° TAO82 1 16 PSP EL . EL . WHI SEATE WE F

2 3 AMPRICE THINHIASHOTTED. KI 9001份 从 不可断电。在此简单 解析 · PSP · 存在tashO, 以使用几乎存 贷系结构 用性的压不支付。包括系统的 p x 10 50 1 2 (8.76 # # 11 1 2 24M ffastr1 x 29. 经由主存和PSP系统的设置。

400 xxx y智等 B* JJ4M PSP開东 当十分必知何多多语一两在 就是认为 flashi的设置出售。通常标准储率ni的 al., 体型 2 715EH 安装程序到据2 71SE服写 全flashOp 域,并具在flash()以過生版一个 configuracy 實 217 克·康存修复模式 排修改 127158年 7首 私に保存を3112円中 F 南南 .. 图 2 71SE-B数 升级 . . F 起

1 开加 节 机夹中空流域的安装。该样 カ発生液に自成放脈可は使用各人做好的 安装镇, 色谱多, 哦

世代 v Da k AleX的官方网站 http rdax an st , 上下校'2.71 Special Edition Revision B custom firmware*。解压以后 会看中四个文件夹。其中devhook271 flash fx文件头中就是可以和2 71SE搭配使用真 接调并主机固件的2 71版Devhook。 SEB JPDATE文件交里的文件是用于A版 升级到自版的软件 的媒体少龄已经安装 · LA物,那么只需要把这个文件来里的文 件排7至5个"塘椒目录,然后运行升级软 件, 升级的11程只需要2至03秒 flasher for ecovery文件系中的文件部用于恢复模 式 日有当件衛密修算或者恢复到15-2 71份宣与车辆们才需要使用

如果你的PSP之前并没有安装过A 场 布 L 就需要用到NEWINSTALL文件夹 里重增数件 因为版权的原因,Dark AleX 业提供了物价固件的软件, 而没有提供制 は何の知れ, 因此需要先用2 71 SE Indate Maxer协作以个自定义团件。这 する ア井子会刷ら主机、因此没有包 66 克法如下

1 1₹ seupdmaker和seupdmaker%目录 生,一个/提供//PSP/GAME/日录

2 年15版初271版公平级文件稀入到 sauptimaker国录 并且为的命名于150 PRP#1271 PRP



64是等4年,将年30年,全年的安全在seuprimaker 自录生。EDATA DXAR文件。生动的这个 DATA DXAR文件的MD5校验值点该是 326622AC, SHA-1 校验值应该是 9956936EADF91D578D4087499B7211B



增下来就开始剧图主机, 在华京 □ 电广声委先把PSP充电到75%.... 专条的旷婵祥若也结着充电器。如果之一 曾经超三过多的自定义图件或者Devhook 载,因为在剧写的时候,为了得到完全干 净的自定义固件,拷贝数据之前安装程序 ∴先格式化flashO。

1 拷贝271seflasher和271seflasher分文 作夹到记忆槽的/PSP/GAME/目录

2 词贝前面做的DATA DXAR文件到 271seflasher日录。



李申看在75%以上、就会出现协议商面。 这时技品键可以取古安等、技X键即是确 确定与破开的剧写周件了。小心不能 关机、断电或者取th.P忆棒。程序会先将 1.5底層核 い刷写到 fash0中、接着是2.71 的部分。当剧写完成后, 主机会自动量后

4、安装完成后可以把这两个软件删除。



P : 和B 版图为只公布了升级文件。 需要先支装B版以后再分别升级。 挤下电 ★ 升級文件压縮包解压。以居全部拷贝型。 · 排租目录, 然后运行升级程序, 并按X 键确定就可以升级、注意等先升级B·55 再升级B° 版

关于劇写自定义团件的危险性 虽然 例机不可避免的有 定危险性。但是事实 1. 期隔2.71SE的危险性已经被降低到了最



** IE # PSP### /64. 大阪进行走 如果在三十年八段年以上 51 184、中 电键 TAM经电量 1 T 15つのかかで、八海年世一日一 11 主要 **伊州 村本:『2715F前的梦瑚** F FERE T-BEITS FFF - F 三年 刘强在日上21分别分野电与数天 · 并未 中华月、海、将夏姆工艺、特敦 · xiup, RA MSONY C #8*# 65 85 F 11.00

全新的鐵铅! -2,71SE的使用

* #2 TISE .. A WE . \$ 2 71 # 梦 横 於 ~271日此功能》停雨《云 +, 用過27 * + 一見す、 , 有メ・・・ りていの SOT #CSOコル点接差: 棒根目 ## SO文 1 0 : . 2 /1SF 2 4 F (11治部31 日陽 京东在DSD限查的,也按京 * 每直转三降运行。这样傻瓜式的资 学校が、この破撃真正成了一种享受 洋 除了BAD DUMP的游戏ISO或者某些 被修改过的ISO外,目前所有的游戏ISO。 多都能在2.71SE下直接运火。这一司标听 出的皇牌空战X、天地之门2等2.81版本的 然为 军为271系统定281系统在存效应 并没有区别,不在免JMD。后提代

- 、有人際10~~か校少数多枚50大 方五行或者五行有一些。

需要注意的是不能选择中文界面了。 而如果用网上的'激活WMA、FLASH、中 文表面程序"软件器配线及Rash1设置失电 用修整模式刷回15来重设)。 数 EAMA 和FLASH可以利用无线路由器上双进作器 き、另外 小量を変換さな製土 公園が



"能,台版等某些版本的PSP在安装2 71SE后使用恢复出厂设置功能会导致无法 开机。同样可以利用修管模式恢复、日版 机斯设有这个问题

关于自制程序的安装

心枢幕的PSP目录下需要建立GAME和 GAME150 GAME271这 个文/12 x 2.71 做的自制软件要放在GAME271文件央 ? 71SE将使用2 71加HEN的核心来 5.1. GAME271 24 2 49 554 8 84002 7185 中日主教作的HEALTS 与社会产DIX编译 如"日口粮",有害以 增点模型 . 交離人 FIF編述87年 根子6 年 / 5億10時 ** 500 或者1 000 的日本航行整要均在 GAME文件夹是用于放15还是271版的程 7. 3 根据你在修复模式中的设置而定。 稍后再详细说明。目前2.71SE支持99% 2.1 -a. .s. * ix + + + + + DE water 和基于UE的DAX ZISO Loader有益、ISS 关于IRSHELL和UMD Emulator无法运 行的问题

由香港的ahman开发的IRSHELL部 M つかるののを検放性 チェルタ? PSD 女子在的软件 4 型为取6 专员 ; 7°Se. if , 玄奘伊RSHE...被思一与破 ぞ文は由え ELLO 文語因为 RSHELLOS PARAM SFO文件与高版本系统不善容。 可以下致修改过的EBOOT PBP结构 rshell%冒限下产文件如可以被正确 发者从一个是示正常的软件中提取 PARAM SFO文件并用PBP Unpacker打包 全IRSHELLE'EBOOT PBP文件 (带9. 特定 # 界下的) 中警機・UMD Emulatorm f JIMD Emulator® SYSTEM MEN, 18 4 F & 付出 大大百年節 石田、節約1月11 · : EM SYSTEMMENLAR TO C THAT PSP 4674 IND VIDEO ISOMORT 1. 2949 方 · #2715E と を 未基準がLMD VIDEO SO 3, 57 H 172 715E 4F 2+ 1 5 2 · 中國 ナケノ 希望Dark ApXがみい后的版志 \$ ** C*, MD VIDEO ISO的直接支持,

恢复模式的使用

安装2 71SE以后、很重要的 个功能 就是防贺模片 在恢复模式中我们。J. 对 . 71SEM ... 多数进行设置 作问...重新 P-271SE或者恢复15~271 核性用键式 的原型性學學的 Recovery mode 其 ## \$7000 € (SB, # + 2)F# ## JSB连接 デル在PSP无法が利用を切り 受到医主器が増加。 mPC连接符翰修哲學 要中文作 五六年 中Comguration中。 - ル希を果南有5个19曹供添

◆Skip SCE ioop。 \$1.5 Disabled。将将 设置为Enabled就可以关末开机动运、向 对也会禁止光盘自动运行。

◆Hide corrupt icons。默认是Disabled。 パモル 目就会自动隐藏PSP程序的破损文 年,不再通过修改文件央的名字来达到隐 藏硫衍文件的目的。

◆ Game folder homebrew。这是用来设置。 比棒的/PSP/GAME/目录用于存放1.5级程序 还是2.71版程序。当设置为2.71的时候。 GAME文件央别只能用于放置271的程序。S 實力15的情况下,则是放置15的程序

A, orun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT PBP, 这个就 子311 自动运行程序的功能了。将这一项 17 为与把软件的EBOOT PBP文件放 * /PSP/GAME/BOOT/目录下,这样PSP开 机后就会自动という合称件

◆Use NO-UMD, 这就是免UMD引导功 能了。在打开这个功能以后, 271SE特定 使用isofs驱动来点, 游戏 光型半井子常 要も WO+ 章 米州波力能が、1の電影の ・マ さ · がら、MDオ後よく 外社 以整理产品企业部 ·沙斯尔州1·24

维复证件, 如果要恢复15-271 196至





把2 71SF-B压缩包中的/flasher for recovery/RECOVERY/文件央、拷贝到 /PSP/GAME/目录,并且把官方升级程序 お名为UPDATE PBP拷贝到 PSP/GAME/RECOVERY/目录、然后进入 体觉模式中选择这一项。创出四个修复软 件、同様技X进行确心、等時ネストッサ 2. 3. 3. 重启PSP, 2. 4. 动重点 PSP数字成了降級的 . 1程 也可以上用。I 场来要新剧写2 71SE, 方法是拷贝 271seflasher中的EBOOT PBP文件部 /PSP/GAME/RECOVERY/、問題程序之前如 TEPIDATA DXAR S R * DRE S S * 1 ェ が后在恢复様式中选择学 ポ

第7 FAdvanced® 是针对开发人员和 B 50 本 音画にを通常可以不用理会。 在华面有一些用于测试的进阶设置,以及 系15,pspbtcnf bdff0pspbtcnf_game bd等文 性的功能,可以把经过修改的psobtcnf bit 和pspbtcnf_game txt等文件附写到主机 flash0中,从而调用一些额外的模块 关于额外的排绕

在POC自定义固件和Devhook上,都 可以从。 2. 福加载 些自刻模块。例如新 图模块 JSB模块、金手指等。而271SE からさん 充満用記忆機上的模块 例此具 能使用软件将它们都写到flashO中,同时 修改pspbtonf bxl郑lpspbtonf_game.bxl等文 件未调用。目前网上已经有截图、CPU速 守调节 全手指等模块的安装软件下载。 通常中灣裝下载后把程序所在的文件夹放 到GAME150目录,运行就可以进行安 装。不过对这些需要绕改flashO的软件。 建议在搞清楚用途之前不要盲目使用。目 前271SE暂时还不能利用USB模块直接运 一电脑上的ISO, 因此这个功能还是需要 用Davhook来实现,推荐使用香港的 chunglam改写的Devhook Launcher mod 版。据Dark AleXin2 71SE以后的版本可 能会增加这个功能。

总的来看, 271SE以其超級方便的使 用方式、强大的功能、以及出色的稳定性。 应为完全能代替经典1.5版的系统、更 UMD 6 导功能也是目前1 5主机加 1 Devhook所无法实现的。而能随时恢复1 5 - 2 71版 小系统、产业1、4 的 62 71SE 没有任何后顾之忧。目前已经有越来越多 的人加入271SE的行列、希腊更多玩家能 享受到2.71SE所带来的全新体验,这也是

■优点:

1 单直接使用271的功能(包括运行2

2、同时兼容10 1.5、271的自制软件 3 昨天闭开机自动运行升盘、自动隐藏

4. 直接运行 SO, 无需使用Devhoox

5、可以设置为免UMD引导

· 2 17 15 年初 ■緑点 3 阿韦帕布贝铃

无 志格放UMD viDEO ISO 2 《能觉祥中文界原语言

□文/XBOX天空 HK\$

技天地

●组合卡比

ソ ド+ファイア×ファイアソード ソード+アイス=アイスソード ソ ド・スパーク = スパークソード ボム+アイス=アイスボム ボム+スパーク。スパークボム

直接明如下市骤进行

タゼキヤンベ ンモ ト

首先型码安护体钢特殊张骥的由土 さら許等 持つていないお コ あ金不足的状态下购买。4例 XFA-27 之后细胞上含表示 一奇会が不同してい ます

5 >后,按下△键,就会出现买う 妆 チュ ニング 个不同的表稿 本

之后世程成初 本連行ば を チュニック 7 转光标移动型要点 6的 6机1

之后技 殊可。 14寸了 最终幻想5

在 联络物质土 有平时安还到的遗 B 使用各族的含品指令 或者把点"P2"

差符

3九 下,很不安力获得了对立世 すべてを知るもの「コルナゴのつぼ

ティンカ 水晶龙 ひりゅうの絵 2セカ ミブス · 0_7 サンドベア ジャベリン 遊窃

金の皮飾り ものまねし 遊訪

ようじんぼう あめのむらくも | 裏切 スティングレイ りゅうのひげ 打倒

编者接 最终处理 泰女特 暗绵石 GBA 1 移植、 方面MSE+t的功法、 在UB"大压室外相对 毕竟没在GBA 压轴戏, 我们真应该好好玩一玩才对。而 且现在DS的玩家也都可以玩GBA的卡。何 原而不为呢?)"



● 業子English Class 李季七十 宣表语的表位十十年等

・ 有影响 気 許 後 部 書 和 日 見 も きい 方 去 2011 V 10 W 4 By 16 10 H 10 K 1 · 种维节。58数图的电压 3 · 7 円线

11年12 下南是备齿矿容衡

Owe, Owl, Lowe, Meaw Mewl, Mole Mol.

◆Eng sh Class 2 用THFSG 報 214 个中间 三面是备位的答案

Fig. Fit His Hit It's Sit Figs. Fish. Fist Firs. Gift Gist, Hots, Sift, Sigh, This, Fight Gifts Shift, Sight, Fights

◆English Class 3 内E、ISSM 網版

15个单词。下面是各选的答案 Erm, Ism, Lex Lie AA. Eims, nie sms Leis Less Lies Lime Mess Mile Mils Miss Sem. Sims Sim sies Limes Maes Seism Semis Same Sams Smile Sames Smiles

◆ English Class 4 MPAOCYN 18/2 9个单心、下乘整备进扩架案 Any, Arc, Can, Car, Cay, Con, Coy, Cry, Nay

Nor Oar, Ran, Ray Poc Yon Com Jory Evan Narc Racy Roan, Yarn Acom Corny Crony Rayon Crayon ◆English Class 5 用DGRAGE 结核

22个单词 F面是各点的答案

Age Are Dag Ear Egg, Era Erg Gad, Gag. Rag Reg Aged Dare Dear Drag Dreg Egad Gage Gear Grad Rage Read Agger Grade Raged Dagger Ragged 蜗者核 苍霸 之款校园暴力游戏园

然不如GTA 版元法为 但是由银煤银 那个 等过学习或细影响各种 34 利益益 的进度,也让人真切地感受到全校用的生 · 与 包么样。大家没有被这样外英语等证 超速中

●获得无疑的Superpower

在游戏中新席,按住L1+L2+R1+ R2 然后输入下 下 右 右 1 1

左 左 听到高坡后即成功 ● Abilities 达到最大值·

乔游戏中勤碎。按住_1 + ,2 + R1 + R2 然后输入右 下、右 下、 咖啡音效 馬島成功

●得到35 random boosts 4.游戏中暂停 按住L1+L2+R1+ R2、然后输入左 右、左 右 66至音效

点即成功 ● 得到(20 shields 在游戏中整件, 按住 L1+_2+ R1+

R2,然后输入上、上 下 下、听到高效 研制企算服益。

在游戏中暂停, 技住 L1 + L2 + R1 + R2, 然后输入下。左、上、右, 听到音效 CE BILEVES

●備挙前的故事

首先通关 久、得到 "Continued Play, 在新 轮的游戏中可以保留上一周目的道

NBA Live 07

●莊楊各神陸直球衣

在Cheat Codes中输入及下密码 数十

最近游戏大名, 打起攻脑来摇得自己 头昏脑胀。本期秘技天地登了一位读者的 来稿,是叶子转来的。其实秘技天地也确 实应该由大家共同参与才对。当年风马前 **建**在这里和速去打成一片的局面如果能够 電災、倒不失为一件好事。 □帯/除子

Adidas C-B/kups fvegas edition: 85NVLDM/WS5 1

Addes Trary 8 (St. Pathy's edition) | CC98KK_814

Adidas Steath (All-Star edition) FE454DEJCC

Adidas T-Mac 6 (Vegas edition) 84GF7EJG8V

Jazz Secondary road jersey VCBI89FKB3

Wizards Secondary mad jersey QV93NLKXQC

●使用Akuma (養鬼) 和 Dan. 在Stroot

Fighte Alphara Akuma #9 50an 8

隐藏人物、塔布标移至Ken、应回志就可以 造Dan 而将电积指向Ryu将向左轨可以进

●使用真豪鬼 在Street Fighter Alpha 2

中 《《法人虽面中将光标停在事鬼上、连

●使用其Vega· 持っ行指問Vega 之后输

147 1億年 之后核任春樹近春即可

●使用Evil Ryu (美宝隆) 精神を指向

Rv. 将其下START与选定的可使用

●打开斯色编辑模式(Color Edit Mode)

用USF A: ADJUST中級はRIN 可提入

●使用旧版M Bison (管象) 召选役M

B spr Par STARTE of 2488 B son T

●使用旧版書簡 送中Chun-L, 技両ケ

START、可使进 服装会变进和旧版街套

●使用设施Dhalaim: 在选择Dhalam的时

域技能STAPT建即可。他的火球和新版不同

● 陰間的Street Fighter Alpha 3 Upper-

ドキサギStreet Fighter Alpha 3 通关后存档

之后在游戏选择曲面中用光标战绩向Street

Fighter Alpha 3. 按住SELECT键之后按任

會镀确定。即可进入隐藏的Street Fighter

●跨壓的Hyper Street Fighter Alpha機式:

首先要打通Street Fighter Alpha、Street

Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2

Gold, Street Fighter Alpha3, Street Fighter

Alpha 3 Upper W. Band Pocket Fighter, 2

向Street Fighter Alpha、接住SELECT键之

技· 四维检查 E 可进入隐藏的Hype

おり、Man 時間は

Aipha 3 upper根式

4.4

Adidas Arallery II (black)

Adidas Equipment Bball

Adidas Gamett Bounce

Addes Sx-Zero AV-Star editio

Adidas BTB Low



Street Fighter Ainhatt £ 99B8356HAN ●機器的Shadaloo Mode 在选择Street

Folia Apha 3斯成风格的对称,最多 Casso C. Was STARTED SENT 64 2 名 或印度测数, F 。



表的文章,在"K" 11 大田 气质 the transmission of the tr 操作磁性与气压 下音子 人名克德贝尔 SWINS 51 有各角版中将第一, 以上是不可以

技术的 投票下净的特色 体 青叶 和 在不核身上出现 个道 Bristikk 291四等分电视上声下来, 之后指着记号 占有之是依靠林布报接 是不是很似答案。一是的确是最美用的。 PS 点个对对区分支用。他是要主命 易 好还是中国著世级 而且不是很贵的电视 好一些 如果是投影机屏幕什么的还是算 Yes A 07 80 0" 编章符 人还另 个美国计友 发现"好

秘技 はい人穿着 7.2 店会達年後 お喀出 过秒转换属于铁压的 编为"不过 俗话问题好, 腐片"大拱 这种鸭门左盖 的牙壳有些候也提高类的。大家平时有什 4. 专用的原对历法,不妨投稿付来交



●高級药品无限使用

上たいか2支22年王何可以服用的药品 A的自由的地方的作品

m 将建版电路后 关键就在这里。在 使用品点。THE ESE, ECTIF, 然后将真正 型用的产品B放在8,引放药品AP位置上。 再接SELECT键误出。这时就会发现原来的 药品A消失了。得到的却是药品B的效果。 这样就可以无限使用效果好的药品。千万 雙记住 雙在药品A消失之前按下选择键。 要不然出来的会是药品A的效果。还有药品 B可以选用尽可能便宜的药水果。我让阿士 了所有药水均可使用。这样一来就不怕好

江苏镇江 吴民

编者按 投稿秘技和以前一样, 分音稿 费,但是可以倾诉一下自己的心得,游戏 啊人生什么的都可以写。来信的话技频杂 志的地址写上"秘技天地"收敛可以了。 的"电子游戏软件",之后再点左边的 "秘技天地",就可以了。)

高田田 意新春姓分级侧值

年龄分级制度的产生

五年來, 随着大量暴力、犯罪語科 当時的出現、許多研究計手がら 6季 · 2、90开外工: 这们总数: 00个时 并先有着密切的联系 在电子系统位画 面分辨率不能表达过多暴力元素的とする (出方设ATARI和早期FC的时候), 31 作者在技术上做不出太暴力的为容。65 医游戏的制作规范在形 "样,何帮 ● →要制作人在制作 が で で 多改'人生有學相清質的而(包 J.,

但是随着游戏礼硬件技术年发展 或的制作也陷入了比较复杂的局面。只 要游戏制作者愿意,游戏中完全可以出 初聲中 初期 色情以及其他一些"能 +" 的体文 3 pl题在90至年过期效 PC游戏上就已经很突出了。今多时来市 息从那个时候开始才知道什么是 55% 奶嫩噌"的 拉勒东西从杰斯上属 5 千 ★ + 声, 耳成于的产物, 如果 > 有 ↑





我的境地。 美版上 支种事情学对发生 了。美国的多认员者・利伯曼上前气管 统夫人物拉里·克林顿 直在基立附甲 提交支幣 多束针条 医原效

在这种情况下、游戏的多作者为了 确保软件的顺利发售,不四不穿合起来 进行自理规范活动。1994年、美国的"娱 5、软件评价理事会"(Entertainment Software Rating Board 、简称ESRBing 立, 开始对游戏进行审查。日本 度在



游戏数转中使用 X指定" 8"规范 18 ない 研察禁止接触 、在Saturn主机 :还ち」最前X指定数件 効野球泰 。 但是至1996年10年之后这个标准就被改 . 1. 至,2002年之前、日本的基础分 有一个规范的、4个物度 2002年6月。 日本成立了"电脑娱乐审查机构" Computer Entertainment Rating 日正式成为法人价格 , 游戏的年龄分

Orongetion, 領際NERO, 2003年11月25 级制度有法可依 2003年4月, 数米成立 7 泛欧州游戏信息SEER Pan European Game Information "间积PEG。 、 数 成 游 或也有了比较全面的希腊标准 在 大 标准确 7 之后, 游戏的年龄分级制度终 3比较中替 7.

| 年龄分级制度的划分标准

事 引 級·维水付卡工龄+規制 复的划分大同十异 基本上都含有心下 个年龄层 盤 年 青年 成 4. 对于不同年龄的区分,有着不 样



最宽的的标准是全非常的协义 包 括美国的EC级、E级、日本的A级、欧 州的3+级。其中EC級 [Early Childhood 舰以幼、利10岁以下1年生大对象。 施干纯粹价低龄游戏,基本上与MPAA

美国电影14定协会 的G级标准相 問, 属于各"或資的类型 美国和日本 的这 等级都是全年龄的, 欧 * 诉玩









13を是孩子11 ル、養至 ノ本は度的时期 支个正前层的功率对于暴力。性等内 表金产生有限处理解 所以这个年龄段 矿路板 其暴力或分量妖多一些。大部 一格。周世世被關定在这个級別, 如灵

年於**於**最低年的走在3多以下,目前欧

做典或还没有规定3岁以下的孩子可以 不过3岁以下的孩子会玩游戏

12岁-13岁星 个年龄段。这个级别。 切締集国的T切 13を以1 日本的B · 125 . . 上 数 M Rh 12+ 初 12

* 6会師



血产并供股舱15 17岁左右 包 培美国的M级 17岁以上 日本的C 吸 15をみよ D級 17をみ上 25 mm 16+极 这个年龄层的游戏可以 出初。 较多的压度暴力成分,亦亡成为 该个明子的效应比较常见的东西 美国 YM级基设中,血器的内容相对来说多 2 像 真人快行 横行翻道 机械:M级作品 日報的 合金装备 死或性4 都属于D级17岁以上 m 切9 从这里可以看出日本对游戏色 情内容的尺葉

最后是成年人提名, 18岁以上才能 研究的效 包括美国的AO Adults Only 级 3本的Z级和联系的18+级 198 今地 汉对 3 游戏阶级定打 任充金体 ₩ i本将在多面版M极单的双定为Z 级、如于化饱机4 Dead Rising等等。如 集 直升特打 通常作业物作品 方 344,8 + 11763 For \$1 149 mile pr. \$2







NI级 能够被47 / 18 参加 1 0 位改 份 初今若计转声重的色情内宽 这大概影 日本利欧英文化差距的原因 デザ日本 書、こず見力が贝留さ与美玉不同一所 ,,日告获效的年龄限制比其国路高

[游戏中的表现与限制

利 ± .9、 + 、 的戏的人要根据游 み中か よほわいえ鍋ょ 蒸び的年齢板 食。下南是日本的评定标准

1、暴力衰现: * 各种流血

身体分离 残缺不全的描写。 H. CATH 对战格 + 暴力斗殴的描写 YES A HEAD IN

对各场的描与 2、性衰现系

15.02 100 排馬

录器 知期 对性服务业的描号

容易激发和性有关的思想的表现 士公外探 透背伦理的性关系

どなたにも安心してゲームソフトが購入でき より楽しんでいただくために一



3、反社会的行为表现系 1 7 4

主法医育和吸烟 多指来成年人: to see the ... 非人的階層

· 乱伦、强行暴力侵犯

4、 育语、思想关联表现系 与宫语、思想有关的不适当表现

5 品种比 数算料,这方面的数范 尺度更广体 44 美国将出血的表现还 区ゲイト画器力 与实験力两种。也就 提。中 像 南方之后,型Kenny那样的 死: 「式也是要到 走限期的。另外 方面、別《李朱路"路路"引进了旅程 手级的内容中 针对民族、种族、辛教 等 题 的 读现也被游戏制作者重视 另 外前 *: 玉泉对于年龄分级也有不同的 章 《 5. 井兰 葡萄牙的年龄分级就与 证的欧州国家和微有所不同 不过总而 言之, 在这些助下的约束下, 游戏市场

才能報 个健康的方向发展。



proper marrate and and a 森民特別音《产生独自的世界》, 4、4 1 5% * 田生が雨散・日集散名、計「角水るぐ在血土 ・1 最名の仮向电視ノ 多达 トキリ ゲ 博 - 寛文 名 : エール 公司 (かまし) 指・白 (各男 《《格 上野党》 在 三寶經濟計 11 . 五

MARI BO MIN. Dung: 但 意魔城僚机勇拉 。 赞陆FC SFC 街机等多个。 1、而目这些作外都并非单纯 CHARLE BLANCE



三. .

物 6动猖獗的"夜晚、梦" 6 魔戒 这是出为贝 鲁蒙多家族体内克由的是德拉克拉一族之血。 在夜晚可以贴会与食多名/2011年2十二年就是

置在夜晚口, 增强的道理 样,贝鲁罗多 京藤在夜時间 以发挥的重压 的实力。 展

1.产 自我是意味。 短而坚硬的腰柄和长而物性的 安徽和有很大年季年 "鲁斯 多家的皮裹是而主鞭 是サル 使用皮鞭的名家。而且图制作 为中子等语"; "各种特技 序 更中頭之产生"名称名称》中 化 1988年新由北京中華

可以緊挤使用铁锹和。 1991年5月(城中 1 四面 有针线转。系 中价水模长度大等率 切, 经成为可以证 手到海鄉以外於報本 1 武器 现在的 三角

城/中 50かレキ科 大主要武器 両目に繋がいるこれ カラメ ここ そ 由机版中身体的姿势发生 改变 性经而并补利额

跃的上身女体的新白女白首势 非常价格 在 文章 改生中中保持着 11 Y 各部 产于从中的末 看点要标透识"华岛 血外还有 此作 李 光红 甲的变化 两

數也发生专引 其中易有代表 生的就是1993年X68000场中 * 物田 北后甚至ワカ了西蒙 产者之类务 蜜蜂护肝器 暴 露度较多的生世歌团 束件券

产的表情,这些是FANS(、自由西蒙的正统

西蒙阵代表的历代吸血鬼猎人们都特意在魔 沙跟魔物的"





超減 1 年 11 年 1 天11 主会引,続。 四數 无论证证据多数逻辑器 另十九了他让人听 生命力, 这一切都是10 为被用空的照明之力

随着早到传生产中 鲁蒙多家族的主人公司 新登场 む へ向えめ経 直国終額玩家 形就是全体准十号"角髁等穿的黏钳"是一拳 男的前秦曲 10 李尼亚、印鲁蒙多、万是 使 拉奇打传说 中的连里斯特法,只鲁蒙老,这 直提行身多个的生态。外而PS2版本部 多魔城 在2003年发史, 亚纳尔美国, 刀鲁敦名被, 为型 贝鲁贾尔家切什 在这时他从原金术士利纳鲁特 手里得到了手鞭,成为吸血鬼猎人 成为贝鲁數 多病族的创起

西蒙的代表游戏■ (悉度議][祖兄的封印》[1987年 FCD 恶魔城後拉克拉 (1991年/SFC)等。







继承贝鲁罗多一族之血的 a 年 为了打倒两 欠降临到这 "世界的魔王德约克拉,手持 ** 鲁蒙多 族世代相传, 德涵 49板力量的鞭子, 孤身 人潜 1 他が古地町

想至 □ 典數多家族, 珅至的世 轉見 不可 生命力十足的空想战机

· 郑以... 李意构像社员行A 中扩图中线。贝鲁

要多思出场最多的主人。, 而何而!元蒙《是真

意义上的第三名 瓜联赛市 久经为练矿西蒙

西据着年甲的长鞭,是监外的自天魔物宿命的勇

Profile Data 原名: ツインビ

者。让研查或量至无尽的意依



为了对抗罪恶军团, 西纳曾 # 1 开发的超级动。 · 1 6 次作 4. 由西沙黎博士州至了相任



* " 5" 5" · 1* 大京 8 ,中京景 お土を用が \$ % 而存 かりを型か

A allet

■ 1 り も機能力 1/2 足 4/31 辞以事而描写 Y 最细微叶含 分, 放 A 显示 ト 草菊 修智等等 等 提升系统更是本款作品的精体 主人心共發因然是 战斗机, 容易的机体两侧伸出拉为4。 验产主席, 真 他·个超级,相如维也设定 而《使讲2P91 登场 《早桃布料烛 给人心女孩子的之象 正规: 9月叶叶 体还可以发出合体技 发起特殊的改士 发动 台体技攻击的坑寨县1 会产记这是驾驶员下。 的命令,只感觉这是

架"谷侣机 自身发。 * 外班 · 如果做 · 班纳

面前进行游戏的是 对夫妻或者者 # 正会被M 幕上が土角吸む 阳为显成一机制击超成 但 性主人心异蜂

即是阅述化下人公 人姓篇 取換兵籍 开刻、增造"新的之中 里对年的故。 人成为同位 随后又心在了 英点点机的 安州名称、柳花广本至少三峰中"四山"。 arige is no not to the incident

^物双中,存广福星 兵蜂PARADISE 香放店、得到了无数玩家的支持,成为 气主人公 有游戏领域,还出现了以 为生人公的动作益智游戏和角色扩 あ游戏, 其外还推出了兵蜂动画片。兵 终户经中世期主动设置世界, 在各个领 域録功うせな开遍地

兵號的代表游戏■ KONAMIETA》(1988年下)。 兵舞3)(1989年中C),(POPN兵蜂)、1993 单/SFC)等



目文地狱

NIHONGO NO JIGOKU HE YOUKOZO!

RPG & GO!

地財「人组華原王之命商・野村中級子失踪的事件。他们在伊姆書村用前被 因業的肉雷克斯与他的妻子美書亚团賢、井且在村子东边的瀬穴是发现了飞空 塾 近和一只叫ホイミン的図裏系史萊姆成为同伴。接下来、他们四个将航往 舞覧走業業工業員

株子■か面就是高塔了 可是 * □: 去斯*

《人·用飞空散光》塔顶上 為於 書 ·发现前最有两个人影

・芝規則省有两个人影 怪物■さあ、(るんだ こそう 項



孩子■うえん こわいよ はなして よ 庭期 - 好可で 放升我取 ! 似本■異常尽さ 的機是改善等は感覚

的、他们要在这里下什么呢? 一子

なんでもいい。こいつらをゆるさ

ん (不管他们像什么、都是不可读和你 正同。 そう これからしずかにびこう しよう、(这样的。法情情地跟他! 江去 、众人来到下匝 居、寒外地遇到二巴德 芸術的士兵。

動お ライアンじゃないか わたしもあのふるいどをぐうぜんにみつ けてここまできたのがが このとうのま ものたちはとてもつよい 競 メージ 幸安場 食性臭ハナ井男穴形型(美学) ミ 十年度候都現ら 春 1

後 子■ 連続業安啊 我別是ルトリッセ R 全成学は

算主引 おお ライアンじゃないか わたしもあのふるいどをぐうぜんにみつ けてここまできたのだが このとうのま ものたちはとてもつよい

從予劃 。○ ■他年是NPC。台本都是專先編好 作工。 ○都会这么说的 算了 他年 學際學學

な人様様向下走、存成下一层看で 个 物助的工具

まっ **兵士乙■ラ ライアンか** わたしは もうだめだ ほ 是葉を現 我。 れたはなります。

■子■可怜地現在身体虚弱神キ不清。 は是順着他点呼 はい わたしはライアンです。

長士乙■いいかよくきけ せか いのどくかでじごくのていおうがふっ かつしつのあるらしい。しかしよげんではていおうをほろぼすゆうしゃのもだちつのあるらしいのた。 パー 通報点、不一覧が出て、世界の第二人 一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を自え、一覧を与えば、一覧をうきをうまする。

兵士乙■ゆうしゃがまだちからをつけ ぬこどものうちにみつけだしゃみにほ うむるつもりなのだろう 状态勇者ご で物使明自己的力量、他们を在務子とは

新男者 20地域自在連絡之世 接子■交越是知識的大夫校:DQ成功。 長士乙■ライアン こどもたちをまもつ でくれ 事を 定要がかある。 二回■おい おい めをきめてくれ

宇宿命職 以人告别了牺牲的士兵。来至《塔尼一

孩子■え んえ ん。たすけてよ 。 窓・窓、牧会駅 - : 窓子■社会 ?

孩子書おじちゃんたすけて ぼくのこ とをゆうしゃだろうつていじめるんだ 切ら 数年後 他们说我是什么勇者 人類色数

□■やめろ こどもたちをはなせ

住主 数ではれたで、おおめたま ふん なもないおうきゅう のせんしなどにようはないわい (同 く) されりないおう合的主宮的故士、記 身本の自由の条件

探子■ v Pohy (v How dare you?) 著字■ b を決い 「何か

とサロのできま いのちしらずなやつ め そんなにしにたいのなら のそみ をかなえてやろう (体们途差不知か) が客い 医外以下さる不知か 解教教育



ピサロのてさきがあらわれた (ピサロ

日本 1999年 1

中文: 路上要多加小心,去吧!

おおめたまか あっわれた ・・・・ の一・パーー 1989 ・ まぐきを1000 × ピサロのてきき このおれさまかまけると

ビサロのてさき だが きっと ほかの まものたちが ゆうしゃを さがしだし その いきのねを とめることだろう …。 [可是 ユーニを後め 定金収利勇者、然后把他追呼使命

響子■おまえら そんなことをできぬ



ビサロのできる おまえたちにんけんは やかてていおうさまのいけにえとなるの だ じごくでまっているそ (ぶっ ペ・ステスト 氏石 ごびせ巻き原トタ 様子 女石 一切を持ち

競手■ 結単、去 去析物 辛醛 "注意。""有有可 RPG中最級人の 可見、^*

※ 注 ※ 分差性: 対 7数が 母亲■おわすれでしょうか。パトラントのおしろまで ねがいでた あのときの ははおやでございます。(後・) 対象 長々・後・「極端甲末を場べた後の一条 フ・■おっ わたしもおぼえる(唯

母亲 なんて おれいをいつてよいのや ら ありがとうございました / 直下 ミ キ 、タセニュジ 真是太感謝 /

50 m 35 R

養子■とんてもないです 多型図

送後子:"回家之后,大家回到了与主自 城堡

国王■おおライアン よくぞもどった このたびの そなたの はたらき まことに みことであった。そなたのようなけらい をもって わしは とても ほこりに おもう



% 多女 《··· 集》 这次多与了 《不得太出色了

解 千里カイ是羊を ■王■そうじゃ ほうびをとらせよう そ なにかのぞみはないか なんでも ゆうてみい。例了 教婆實施你点什么

守根要什么呢? 1+ ... 就可。 養子■わたしたちはたびもつづけたい ので、もとのせかいにもどりたいのです(数 ・参加減多~ 同型原来的世界去)。

図王■なに たびにでたいともうすか。 そると そなたはまだ こどもである ゆう しゃの みつけまもりたいと (1) 、 (2元・1) 所、見まで找到所令 発表のかった (1)

辦 4 ■ 1 足物 - 我们只是想回到外面 的 5 m

図王■あいわかつた それがそなたの のぞみなら もう とめは せぬ・ライア ン こらはわしからの せんべつじゅ うけとれい ライアン きをつけて ゆ くのだぞ 1 頃、明白 7 那么我也不計 おい・ まる と登場 資産する 効 点

メ各中部対象値1000セ 掲子■毎要よ、多鉄監値手H ムーヒ

イタ ペインリ こうしてさんにんはほんらいのせかいの もとりたびに でたのでした (数さ) オ / 数と * 引 * 時先世界的部分)



、 提马里惠兄弟已经成次 マウェ 41 1, 更是任天堂手中的一张王煌 1988年打出的这张牌更是非同凡四 射的を帯容盘为6500日元 両本11日ご 原地銷售384万本 円 商準火斗。 (養稿) / 维将马士崇行各 [公曲 ; 约申, 木作增杂了不少别要素 品 カ ・ 的新要権利を支援事件を取る



北数性品中马里等不力是古海开到的中 年 、初,还是位裁慰风趣的磨米失而, 料至可以变身成理猫和青蛙。马里奥安身 为各种姿态时, 动作各木相同, 能力大千 相同 为了顺利地通关、玩家 足蒙存草 对中 5.用这些变得能力,更必须会评细搜 1.2 本道具 当得到别时后 马里堡心会 都、訪人,然后变身成为狸猫,更可,心 *+ 1行, 马大椒的捏猫适型着实可爱。 培等 y 们留下了深刻的切象。

高难度冒险高速度奔驰

本作的难障杆 当蓝, 从各个 F 都有可能与敌人遭遇, == 可叫游获等诸县也隐藏在介色 的边缘, 玩家必须有过人的技术 和小坤廣居,才能颇利亚夫。 5个要系列还要求玩写以高速均 **存龄准关,存最高的速度下变身**



· 甚至: 为 中央市的社会设施 *

か果社変 (右) (人精等的技术、健等

是会打A键 理場 1 里表 r c 1, 1.2 .

至 1. 的快乐

黄金世界目眩神迷

四哲型 起 茎、异金甲流过效家等曼

黄疸世界 这些场景更是玩家回往的世

界 要把进入这个世界 法家可必须禁止

切定的条件 更具有用的是、如果玩家。

千含裝,将这个场景的包币全部取走,被

关闭支撑的场景 会自动略 溶肝原虫

死 田此我" 绝对干额过十多、 取走

当就该知证, 余钱真是可怕的东西啊

在本作中还有 把到处都是金千年

1.0日正丁方左作於聯門 职业自由选择

的职业,各种职业器有自 化结合 然及 罗川家的角色的沸游戏, 更是首即有支性。只主人公寓者是非体强物的影响。可以使 計商店开店前;]口便排起长队的作品 也,可很多专用的嘴去和欢手枝,带什擅长使 平思点数作品,奠定了最高4.英文是同一中国复彩魔士 随着极力的了45cm。他想一性变变 在贝贝塔配到本外的引起 很多

第 在这个世界里 471W(+ 可以使了引致转人

475 " O 9" 共一丁ルラ と、 赤 文 外報! 思知自己中 情か

なたは猫ドムを乗り返す。 たい 大計1 ×空気・中が10g 但は4年見線出版 的现在分词 经现代证 有电产生隔阂 布景会战 以更 " 他 中交,朋友之中的感情 这些 是对战争政的努力所在。

熟悉角色齐登场

74 54

(下与己海療法總作至的原門存出 · 中作 外型数 " 的 差数 。 虽然他身下平

(自改 4 7 x, 2 學堂 1 1] 株政 支充与知例体 《 1、明八年1 即成 反有學生十二 建大化胶片 1世 か为义森易 性的与斯曼光撰架可信的 事可, (专出性权 即作 ; 开, 1) 各个110、难道他 自110° 明1 中東1×、月13 開 24 大年、84 年 自然也 多人要 1 米野鱼 主 J. 野心名 J. 竹的... 主, ● 中、而,不可以整 确。 「注意」、主 核維配者 由 大战内的大学排降 1里、1 1 中央和碧南江丰泉份村 x 定在以在价值线 生一轉 年对全命指数自己的马太极。 天个星直, 与而绝电 点 对个 5 只 年 存物水砂中土





鼓斯 将玩家的都没被提供至点点,有益效,也魔法的法。 计是设法:新队员工程,改《秦大县》,但是与同性自动技术下发 为近日战球病中有不为数据的 表示不 春 无 医自由关节气管重流中 医植物物 4 16 日發 發門原序 有,我然其不禁 2。 2 分别情态。 1 1 年 時 快動, 在版,各部批写 还,或为 文生》 不顧 八郎 湖南 (大艺子:27年) 雙磷酸 DB 医肥上 引 近月中的 通者 2 7 至 2 7 電子 计在前线图 4 年 6 年 7 有人 3 報告 "少智的计多节紧急等主义 随着效力一定点超失键、自己的 他就是以 \$68 · 不是 出土 心學出界的京都 相連 守む場 多人・こんのよい中国の中華名 所令法 不確心面色道探問等 这初年面 从本作开始, 中常可以自己选择同位 方果了。上没这些转知条题 使什么想了

多点を ハトヤ 下司の十級 NAME OF TAXABLE

在一代的战斗中。预第35以下达鲁图

女人日 网络水茶中的水类 化侧子 明成本作 , 海塘化分康的新之税

记录丢失欲哭无泪

*作士 直接に共和方式駅代子ン前 的製 京 内原用用不需要专任部屬於 P' · 与水小 群年 解於 可指自力之 大の何らなく可能 まちょる的新台的使 1-6-14 提 黑肥 美生记录的现象发生 领车钓车 計算學術 " 存料全部记文也 井下右竖 羊 报骑击骑是本件的方点。 化部件 - 其称 * 向17 + 情報 切束17并及 有統立本 半四割 甚至有动切迹会动夜

986日 南省 + 医龙山 世、第 二郎 生

更。150万本销售登榜 1987年战的 特許 1 对 1 株本科園的 . 以240万本的知用 標準 名的名字 亚本作虽然, 円 志 计参数性吸下 与中央分第3 · 包层 務者。たた界う推上了開高峰的作品 180 力事的销量令人停动 是日本五大部有最 平RPG的地位。由于本作曾经在发生时,新时程力看去,魔法使引星者,便中次子,与多数计区,从心中有环题,人与区样的,不能人体。 瑟作而将本作直接通关

连羧战国贝云 华霜英配壳

病处中的品族豪东 不饱而差 火排风力 在我眼游发中



半生无名一飞冲天的鬼胜猛

「筒井重臣为义出奔」

岛左近虽然名满天下, 但是前半生却平淡无奇, 默 默无闻。1570年。岛左近入侍館井家担任家老 职。 与家中的另 位猛将松仓重信被后世称为简并左右近。

節井家孫大和一地的名门超族、在簡井顯庆父亲 瞬阳时代,几乎完成了对大和的统一。而简并赎昭死 后,继位的简并顺庆却不敌松永久秀,特别是在久秀 向级田信长表示臣服后,在信长的强大压力下,顺庆 **曾两度被赶出了简并家一直以来的居城简并城。迫** 不得已, 简并顺庆只得同样臣服织田信长。臣服信 长后, 筒井顺庆被划分到明智光秀的军团, 由于两 人都精通和歇、连歇、茶道、花道等、兴趣爱好相 衙因此得快成为墓迹之交, 顺庆之子定次还整了明 智光秀的女儿。并在光秀的支持下筒井顺庆成为了 新仟大和守护。松永久秀黄叛信长,被织田信忠、 羽柴秀吉、筒井顺庆大军围攻,怀抱名茶器"平蜘 蛛"自爆身亡后、1581年简并顺庆将原是吐田氏的 物地一千石赐予岛左近。据〈多闻院日记〉记载同 年简并顺庆应光秀邀请参加伊贺合战、岛左近作战 景程,并且在战斗中负伤。这次战斗也是有记载的, 总方证最后一次代表简并安参加战斗。

1582年本赛寺之变天下大乱、明智光秀理所当 **然成为每用家臣的讨伐对象,羽藤大军占接有利形势** 制、简井顺庆不顾旧发明智光秀的多次请求。按兵不 动隔岸嗅望,最终导致明智光秀战败身亡。简并顺庆 的不义之差,让岛方近极为失望。虽然心怀不满,但

ati

岛左近仍然尽忠尽义,直到1584年简并顺庆去世。在 顺庆的群礼上。左近作为家中笔头家臣担当了幢荷的 角色。或许是简并顺庆的继承人简并定次更差劲。早 已不满的岛左近终于在四年后离开了自己侍奉多年的 筒井京,之后侍奉了羽染秀长、丰臣秀保等(但这 些主君并非明主,最后左近成为浪人隐居在近了

【人生转折出仕三成】

岛左近半生機劳也。Q能找到真正胸怀忠义的主君, 只得在近江落魄度日。然而上天并不会将明珠封存。不 久之后岛左近停调到了自己为之批弃生命的真正明主 石田三成。虽然有很多大名都希望能将岛左近招募到自 己庸下,但是岛左近都一一拒绝,也多次拒绝了石田三 成的邀请。为了弥补自己军事上的不足。一成竟然拿出 自己俸禄的四成 万五千石招募岛左近。以自己像绿的 四成来褶幕一名浪人、在当时就是 件不可思议的事。 连丰臣秀吉都为之惊讶。岛左近终于为之感动,答应了 成的请求,成为石田家的笔头家老。

1598年幸臣秀吉逝世。德川家康开始着手夺取天 下、并且利用文台级和故断派的矛盾大做文章。虽然石 田 成不善战术,但是却对家康的阴谋心知肚明,部署 应对2 策略, 岛左近春命扩建伤和山城作为据点, 并将 佐和山城建设成为一座易守难攻的帝国要塞。此外还有 传说岛左近麓识到两军可能战败, 因此向石田 成提出 暗杀德川家康的计划。但是由于西军人数上占优,石田 三成认为胜券在握,并未同意左近的意见,从此岛左近 做好了为二成徇死的准备。

[关原会战零防风散]

关源合战决战前日(1600年9月14日),为鼓舞西军将 上低落的土气,岛左近请命出战,得二成应诺 率部五百出 胜。在检测川一线设下埋伏后、径直来到东军阵前、假意 收割電子 借机排拨中村 荣韶。面对西军的挑衅。中村 一荣麻下京老野一色赖母忍无可忍下,带骑兵队出击。结 果中了岛左近的诱敌之计,被引至抗暴力革丛处。西军 伏兵突然出现, 截断中村部后路, 岛左近撞转马头前后 来击。激战中, 野一角躺但被左近部下击棘, 而与中 村田間のか石ユモディるマイか ヤー増援 英年 結成不

分胜协。而此外没本阵于冈山的洞门家康目睹了全过程。也 不得不叹服在业之课略 "对手的行动可谓十分漂亮。" 下令有马、中村两部撤退。岛左近也收兵回阵。此战 东军损失将领野一色翰母及其部下三十余人,西军士气 高昂。而"杭藤川之战"却是西军在关原大战中唯一的一 次胜利、由此从足以重出总左近在军事上的才能。

翌日关原合战爆发,本来西军形势大好,但因小 早川秀秋突然青板陷入绝境。石田三成军本阵从一开战 就成为东军猛攻的靶子,岛左近率领五百士兵以死捍卫 三成本阵。而前尽管是黑田长政的两千人马,敌我比例 为1 4. 影势对岛左近相当不利。但早已下定决心以 死报主的岛左近毫不畏惧。摆出背水一战的阵势,连同 藩生乡舍部对黑田长政和田中吉政发起建攻。虽然黑田 部四份千左近部,但想確是被逼過两百步,簡直就是奇 耻大辱。合战后田中吉政评价左近"见之如见死兵"。 黑田家的武将甚至在战后一想起左近便浑身动弹不得。 连黑田家的名将后藤右兵卫、母里太兵卫也不得不称岛 左近为真正的豪杰。

而黑田长政并不甘心这样失败、命令铁炮部队向岛 左诉部廷烈射击, 忽左近被黑田军被头狙击, 身负重伤 退出战斗,从此下落不明。而关于岛左近在关原战场上 的传说还都是常用家土任传出来的。最有意思的是象线 没有黑田家士兵能清楚形容出岛左近的军装、最后还是 **卒集石田家的阳臣**,才得出岛左近头戴冲天棚。 **身着**涉 黄色木棉披风的结论。正因为黑田军在战斗中只感受到

恐怖, 师师全 设有精力法 。 愈他的服饰, 直到合改结束 多年以后, 無 田寨的武士

听到岛友近的 名字、便是全 条发毛心惊肉 跳。历史公认 岛左近在安 到铁炮突袭 后追军



品情財 84年 1688 A 2 1 - - -美中分战也是他的奶路 在战马下槽子 数将为好遇上了强责高度的从只品多篇

筒井順庆 50年 58-4 ちを味えか 为信长表达 最终自本能导作类的直温度 明智光考关系密切,但在天體財政却按其不 千三十六岁时的激.

松仓電信:????年-????年 単 石田三成。1580年—1800年。为了外外自己 赛岛左近为军者,关原合战战败后被斩首 隋生乡会: ????年—1800年。原志经 山喜内,出身不明。与岛左近并非为三成之

■胡寶乱语、雪飞杂谈

飘为石田三成出谋划策。"铁滩川之 战"的战术展现出了他过人的指挥能 个东英峰较的传奇人物 下。这个 人。一种战争中诉除性贫荒大 医飞性

对名王 成的主义 相切能让他放弃进

场的外书中 露戏信长野望的项本 定 假分数字、舞蹈性、 4,大侧扩战斗 5 相当高。绝对是值得培养的大将之 才。而且从1560年楼铁闸合战到 1600年关原合战剧本都有他的身影。 更小玩食份得偿证。如果按游戏中的 ・ か 部 ・ ・ 左右的 4 人 単 計入権 ,想象中裔为能使明相正针力社的敌人 对人表现, 七年他四鷹部 杏广、黄色 DEF SAR



英额塘的词藻和匈子很多时候是在今自 二元面或剩醉 我想 那恐怕我们已经 在一定程度上偏高了方向

以上算是我个人对一些作者的」追 我有偏称唐父一处 建岩鉴物 统统处已经的年多了 从我接手1000 到那在 以后的路 春义强怎么走作 运期的主题 是恐者 难之

这公客年来、我从来没有拥有过FC trick 直向 盒FC游戏 自執像科 直 遵广和去失的童年记忆 殷静静地好在 命,要不是今天大雨把我倒在萝中, 强 得我无聊至极以至要政治家中卒物的 白 1 也准于发现它

把玩着手中的FC卡带, 定封的证 / / 像被水を多过 般。慢慢变用者 断起来。

我和她是楼上楼下的小邻居, 而且 **五在同一所小学里上学。**

平时我们都有聊聊天、串串 7. 但 4 4级的时候,我就常去她家,因为 那时她有了 台FC。那时我几乎每个星 斯八都会去她家玩足一天。機开心、但 星期六, 我只是呆在家里一个人过

那天甲收没动画,作业不堪做 1 ま・マヘ戸、優優地一个人在水中きま 。 大 共脉子乱想、想来也去都多形容 F , 也简便根据她, 说不定她 个人+ 200s

突然有人拍门, 居然是她 有 、去打FC吗? " 她放弃接+ 10 9 61

"有!"我这一句可答得中华 : 1

"那你干嘛不来呢?"想不到她居 然或出这么一句来 归是她这 句可得得温柔,很休许

1 羧酸到德温暖 至今我仍1 四耶 切

从此我就每个星期六都上她家去

旦,我们就只玩魂斗罗了。或者说 足师口""境斗罗",然后我也跟着证 我得班的

这个魂 4罗 点儿也不容易,我有 玩,陪我玩。 · 非命还不够过端 关、我总是开华

久都会在 多提而發 註至她相名以此此口是歌唱或明 ?

自己 四还常常与我开始与我就 作为什么可。喜欢汗魂中罗晓? 我在女忍不作如中一种。

里面に対する正の最高 発出さ 频的语句里充满软剪和不会, 1段场.

我也 我继续 然于在我临走时, 我们参利进入" 第 关,这么是 都是我的《本的》 我狠狠地伸了个蝴蝶 進了推根 "这个多双王是拒难 点了 句

产啊。 她也伸了个懒腰、看了我 银 。 ·男什么.

又到了星期六,只有我在玩马里 8 是的,我在证马甲基,而终只是坐 在 表看時計

活又要说回今天 大早、她别特FC FTH, 放射程度 不如今大坛草、另 श. धुक्क

我强士、中的冷奇。 "那玩什么好呢?"

广教

马申恩还真不错啊

虽然 全智学者气态动作。 目标 个都要求扩张, 每以是个伙, 游戏, 1 分人內投入 而她?是静静地坐在我才 南 看

荔枝针、穿天外与 一十十点程。我自 这个马手收了有双人切护门。

2有 黄文尔,产业是哪种结果 · 茶枝 致孕子有生产的原则

外面戶戶七個人," 申报前件我! 我开心,但看我! 阿全,所,第十罗里

"不如我""声,可以放人运作证 找对她这样提《首

好 地叉接回主手柄 坦克 炸弹人 冠皮 中身 摩坪 得不错 那你还生什 专, 甚至是,精灵 地全都是 su 被

坑这样 个下午, 她路我出遍了新 去吃个雪糕来庆祝

* を得け、 三季面原具有 キャラ最高、最帯効ル。" 我自

以后, 有个星期7, 转件器度 - 着在球 + 罗里で断めな、不断 恢要提 在端上罗的世界里 比 F "斯》画孤独 布度有"o · 偿款你靠中对方,继续前进 · 複数がかなきなか然上が有 1/4 如果是下兩天がい 一つ星 会令在同一把伞下的我们靠得更 近而已...

不过,那时六年级的我们担 * (1)什么是井学压力,但是父 量效 ... 我们知道。

于是在升学标礼 4 9" 一个目 型 我们被称合于江南城市(一)。 2.43 * 用里, 致* 47 * 7 翻 《 7 题解 游戏、电等层影似处生 要がみ取り 最長相対の機長率 で使

可在模块者后扩张 差。我们都 CERCUPTEAC ! 如中· 1、我先生下

相等理,并以我抗谋多计谋力。 5世別教练大提 平日这里空间美丽鱼 像沙头 印教《州在这样了大数人。东 と対き受け熟了 3週中会議を外

デン直が守へ! 计加速模式至桌面上, 往后 靠 坐着 想狠地盯着屏幕上的点断。是

石香油 放着着始这个样子, 又回过头来

看着海幕上明视单 人的兰斯、奴兰 ロー 我們起以前自己A 玩塊4岁的に 增、蒙蒙海岸转换西斯下地 人 布里 矿如金望着栽桔蜡地说 句 等等我 〒 分后就这样扔下我 个人看着她 全中锋 乙酰

声 三 不能对自己开枪 我只好模块 着"罗中午敌人的特世 GAME OVER

我再回过头去看她,她此时中在看 听说那个口里奥下锗的、 椄 我 可不能足够得看最后,而是 脸的 去多了,自己也不好意思,于是有一个一颗炸效选了的里港 外后把主手场 冷 疑察 一点技术主场使用呼唤机 節石 古州等 中心、一十二時六 四國石 地 数11九十九十萬 · in y.Q. 互印社地设于Tim

> 上 致明, "能 とう 1000 大田子四子

超点,发化可擦出 1401 + 1 12 F 4 x of + 150" .+ 51 5 A - 10 0 3 B 計畫1、 如 发现数 光明 日子 美

暇, 3 这个星期点 我们证值点儿也可以

是啊。你也考

啊。不如我们

如果我不吃的话,你会生气吗? AD FYTER

数想善台妈妈知道了一定很高 4、投先去告诉他们,先走了,雷糕就 等早期 吧。"她越说越跑得快和远。 到了星期六,还是没有雪糕。

嗯,今天我俩要把魂斗罗打通。" 她一大早跟我说这个, 语气间没有兴奋, 何是否定的偷个列士

17. 就凭我们这两个套鸟级的身

但她说的, 是真的。她从禁单中选 了最后 项的或斗罗,不是我们平常玩 60 21 比尔和兰斯头上就有了四个助 章, 「智念样死」効章也不会减少

为11公干从 开始就玩这个。既 在才一、新模糊与她。相不知为什么 超后の支毛 出口 支許を引力投降 2 4、1年这次是最后 次款填 + 罗 1 14 10

组 6. 下缀身的比尔和兰斯。就是 · 平成日 (4)的 (18并不驻暴

的阳光很灿烂。礁斗罗面前的我们很

2 (1利 "斯也很主静。强大的他 1 _ 主萨的外星人所动 他们只 是得一的 母有默切地前进着,不受

七份技和如约实额要由前成长着

展气, 比尔和兰斯终于完成了任

冬, 学着百升机, 起密开 " 甲状体使不是 起幸福地离开,是 妙先走好 通升学过也不常了。

p甲型ル技が試施申子をか 地家 里不断犹积点 四年面、选给别人 郑 东西、纵下平方了要搬去很远的地方。 how要尽量減少行学、而我们也 2有再 相称をおり下学

《是一个星期》 又是她主动线上 "亲" 不过年日改了

市;上来四 有东西要送价。" ten of obtion,

在如肝一量得有点人凌乱的家中。

161



她把我11 富在玩的那个游戏卡过

怎么! "她有点不满地 引我,

そ 計画 気速ル大体会地部 台FC总给我。

"对不起,朗谢了 就这样 设有捌手, 没有哭.

那盒游戏就这样静静地躺在我的抽 那是爸叫的,让他知道了找会挨一屉里,因为我没有过FC。所以我一直没 有用过它,好像只是用它来提醒自己情 有那么一段標備无知的童年岁月 負型今天 我将它把坑在车中 礤

冬个日后,我升一切中了、也撕开一双方目无情,使均如船等年际停难干量 CFP1、颈手如盖子按开、惊讶地发现甲 面布殊已变黄了的纸

我浑身颤抖不已, 小心翼翼地把它 取出來、轻轻打开。

> 一种幼稚、但不乏娟秀的字体。 谓记住我,不要忘了我。" 然后是她的名字 「D文/李宫中

* 「5M 阿杰、万里无云 千篇 2 5元别税, 十分依有, 片《白·生 秋年司部生一、生民物产以發生五、期 すべるのうち結人を地観予け何過級計 "真」、中述像是看不见的"产"。知道针 · 年 前11 (1810g) 甲径箱, 燕湾珠霞

1 《 的阿 5 的 指冰權坐在大院的露天 時影院中報器 鞘上别婚 中作海社聲 A. 於中 6 學 那角 4. 草虫的腹畔肥细。 机不到十几年后人人心中都有 幸卧 B 重视不到之后回到家中 \$5 &后指 \$ \$ 1 伤 H 1 同於 新相接 中 会自有 外 千 さ中小物自己开始青春期中申号所途 以1 "至"十、两个平的断倒足以

塑造 个全新的人 + 岁か・*モ帝 A被 31把传说》里那个清新可可以能 全种明在歌中唱的 我们路边第二 我们路边湖台,我们路边森林、路过 机操物性混合是要用得很。 个讲述人生搬途的RPG。

固冰的 十岁 瓊 个气 4、 型) 为基分 [於紅男婦女 至于京禁华和等 莎丁 形式。每次还要是黄生台的好。 文文和中内而外的酸,Snake那样的型果

但是有限的容體也成較起常任於事 . 用用图也罢了,其在不适合证本 1 不1 秋益味, 与女情怀总是 5 任在 ·允体外型性的 3字里 专栏的情快区 乌塘捍了 医自己的头发,手机起来。 財務中 旅館店 的行行文章》 报《 前我扩。发出初距光 釋衣 前共主席 + 表 取而代之的是主国耶共に越友市 礼理完发、近異是有古不工。儒 出的剑板直孔、刘初宏 对家证。不由 像从育那样可以理所与外地度受丰充。 題 说与他又将书曹洞阁了臣多分门。 育 剪经自 `新皇布的叛逆特权全比为 皇然他不是真的學要答案 2. 外像物等的输入英。在一个标准上的 委马 吉白瘦弱的身躯随应风产临的 A 个意味至此的發棄表現似于有些稚嫩 M,中籍上联企 月度秋凉 几度。*** 弹指 挥回、岁月季祝着紧整的肩拍下 郑追寻着价值与无价值的功德目光、新一中 仿佛又回到了梦开始的地方 葡萄笔 司无正式图在梦想与现实 嘈杂与手静 下的人物, 太算是所表现的女性角色 維 可取得生 舌的 主衛



草、路四人们的城堡和花园 现行路过 刚走进程本家里,就听见音箱中传 幸福 我们路过痛苦,路过 个女人的 出的音与声,与声看去。显 幾年王福 息服和明月, 路过生命中满无上境的寒。改着深整乐队的MV, 显示器前的简本被 今和孤独 "这段歌词在很大程度上划 散着 头长发袖头晃脑、勃像 罕调传 办性地攻略了中大多数RPG的问程 说,的开始阶段并个不懂事的确定,目 与九人,成成然而自以为是。 以前 x 礼宗

看过这张盘,新买的吧?"我随 1000

阿洛什么也支流、只是用 给我 ^ 欠施"的表情 用户 和他很熟, 所以我知道地扩张 8是要为达,中不可名以的基 鸣和苍草 当然是袋出来 的 他 听早整放会这样。 甲不过年轻向轻,至时月子过 佛也提廣和聯辟於為毛縣及「

"始你盘 " 我拧!!? 音量 下幕

好:-23 成分个分析的,而好。

中中的 日日 传说"这样 生人工智能的经合作品。 英雄传说 格人及所使命义 欠空至了商品施业手 证现者真切地感受 物是用 种尊重的 几天前,我刚购守结了 深渊传说 . 态度表达着对一位位女神由衷的赞美 井像之前各应到内的那样、护 饲目矿 外表清禁冷催的和谐之美,富行中幽默 点量雪的死亡 使其早已成 · 多关证录和游戏盘给他带去。本来就是 可爱的生活之类,以及情感上要强温美 "为大数反骨青年、中岭立在 钟英的。因为买了不玩才签到了我的手。的内心之美、真宫寺樱、贝露丹迪、直。主"社会与朋东文化之间外知

没有认真的, 1% 设容别的股来, 皮之样的 美结合混充美统 , 感染着每 个人 最 事際公民, 臨空能下的女性角色 医有被棒 进登走子的關係本性而在局部进行毫大 套、区对学奇说、部门具有的是 特奇切 又 4 支圣塔的独立性,这在如今时倾向不 新加入的ACG界質器上是准修可答?

与像是这款 采用传说 , 他过年 一个十年的积累,风格与系统早上自成 源。 没有创意的华丽与煽情, 没有标 新之异 语不停人死不休的张狂 设有 3.产物的等邻销量 不之像FF那样承受 不驻功。或仁的巨大压力,也不必像当 年的 (* 特被放上左右 * * 1) 由血 的 胜 也多く 十年的时间 **第**不り很长、新 不答"至 骇人听闻,也不管寂寞无人来可, 这点标点影响有了 种語外形点攝 如 協力的看張原件「推過療機など即四外 备十二百 军额传说 的游戏初期 功能显得主显不大, 随着情节的起录转 合、系统的生生等人, 隐藏要靠年细致 探索 你自然而然便静入到了作品50人 心除此亲和力中,不知不觉达成了一种 少珍かる街 就像是藤島等下的人物 对 扩展之下含有DOA邮 颗颗亚磷性 据作中5 爆的冲电力、只有 sil 放下 z 證 "能驗"。这看藏的显水中体会恰到 好处的手腕、有肥思想、不为是游戏 7 电招参设器 本页自由的数被选 曲成1,67,上的,本应纯点的教被《表 哎呀: 尼食矿、而本与理场当然的广;

OG TALLED NO 观像是被阿木奉为神明的原 磐年以,该乐队灵魂,主唱村 特,以本已干多年前饮弹自

尽 非惨的童年生活、底 新邮编会压天器、两加上链 的精神陷陷, 其头像在7位彩上出现的领 早业基个至于拉丁美洲革命领袖 为宁 世界应往自由的人们所或具的 切。 格瓦石 对于阿杰这样 全审款 就要"四五类"的人来说。"你是无法进 殿上甘墟则被涅槃乐队洗脸的命运。并 是伊在进入大学的第三 夫起就曾起了长 发, 并与他所谓的"无聊生活"彻底决 黎,坚毅得有如适应封建家庭的五四离

3H1 好像是要和税源点什么。例 * 源 名册, 物(() 中下了 当 m () () () ★1.特殊過失了 以信息 引惯还真

可能是太吸引人了吧。不过估计 不正合作 75 tt 25" 这我在上面与过了, 回云自己用

什么态度,当年要不是我发现这个系

列。相似的价或金错过一幻想传说一了。 "我觉得自己更多的时候是在看。 手柄架終被你斷占著 可能是不愿被提起日事, 阿杰特动

起音量调节钮。希望用音乐输及数的抱 怎 互思他的目的设有达到 柯特科本 反常令, 竟唱起了 首旋律感扬的歌 阳七下的季节,。因为阿杰也 是第二次听 所以也是母有些意外,虽 然散声中还有40分寸的衰失。同也有85 汽车 但是MV中国颗粒感农质而显得 有非古日福色的画面却也传承出几分回 1. 的混解, 加上和本那去除掉了愤怒和 痛至的感性嗓音, 仿佛辨辨省采的抒情

得快 阿杏也将 条渊传点。通关, 口是并没有使用我的。周目记录。然后 又是 很快"。阿杰像路库一样剪排了 化场 肥红, 菲





the state of the s

调查地占

本版仅提供信息参考。请玩家购物前做好询问工作、避免购物过程中出现差错。一旦玩家 在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时发生被欺骗的事情,请将您的被欺事实以书面形式递 交电玩通广告部

1 1 1 4 4 1 20 Km 1 1 1 TH Y THE F A. A A F BUTT I L THI

■投诉方法 : 北京安外部局75億箱 ■邮编 100011(请在修封注明"广告投诉") ■投诉所篇准备材料包括: 1、个人的具体资料包括效名、比账、邮编和报系电话联系方式 2、由废店开展的购买完证、邮购省调解汇款单据保存好「高考费时件交子广告部)

| PS2 77 | 厅系列 | PS | P | NDS | XBOX360 | 小神游SP | NDS LITE | XBOX |
|-------------|-----------|------------------------------|---------------------------------|-------------|-------------|-------------|----------------------------------|----------------------------|
| | 1 | | | | 1 | P. | - | 0 |
| 1200 | 1180 | 1390 電流 | 1.39() 普通 1.58() 泰华 南京阿爾木 | 850 | 2790 | 680 | 1080 武汉夏源 | 1400 北京报价 |
| 1100 北京廟好 | 1160 | 148() 普通 165() 泰华 上海报价 | 1420 発通 1600 豪华 山东报价 | 880 上海报价 | 2750 | 680 上海报价 | 1180 | 1400 |
| 1180 | 1200 成都报价 | 1400 養 | 1400 遺 | 880 | 2750 | 680 | 1180 | 1400 |
| NGC | GBM | PS2记忆卡 | M3 LITE | 1G记忆棒 | SC震动卡 | PS2手柄 | 家用机软件 | 掌机软件 |
| | Come acy | | | Manager Ada | Par Cali | | SV: | Sepa. |
| 900 北京报价 | 700 北京报价 | 120 北京报价 | 390 北京报价 | 210 北京报价 | 190 北京报价 | 150 北京报价 | 主营各种正版软件10 元至千元可以日接新 空全荣新蜂 | NDS 口袋钻石珍珠 380元 北京报价 |
| 880 | 700 | 120 | 390 止海报价 | 180 | 190 | 150 | 360 战争机器 360 元 北京報价 | PSP 無牌空战X 320元 上海报价 |
| 920 广州报价 | 700 | 120 | 390 广州报价 | 220 | 190 | 150 | 360 战争机器 360 元 上海报价 | PSP 皇牌空战X 320元 广州报价 |

北京皇金荣新蜂电玩 🔛 www.newbeegame.com

- ★ へよう マトの²1450-2550π ★PS目 、 : * +申額+AV
- *. ・ 2・xxx 1' ・ 解就 (自选 , ・ 声権 2m #PSP SENCE OPEN S CONTRACTOR - - 8

- · 特別有[1080-28000 ★ --
- 84039110。 ★春店153第一时间到货, 欢迎来电台询
- ★ B.店 邮购地址: 北京市东城区驻楼东大街?"1号★电话(1) 84030110 力部的电话·GIRMANA 古传真 GAIRMANA 白邮编[TEXNED 大收款人 广名: 季]
- 起映 ★银行正数、工行·95588××3×01×2"43(1 ★鼓楼店 北京市鼓楼东大街
- 5 1 本八十二次有理解分寸产的。大中电影识之"与"如有"。
 1 中國 國東 明書 日本大中八、代表書等。 从公司等。

武汉夏源电玩 🥶 提供psp系统软件下藏服务,长年经营各类正原软件

永店荣载武双市消协研发的"诚信"健康 维权示范单位"称号。并于即

- ★(3C): 8596-888 ★周拉: www.027vc.n 東电话 027 82~106
- *本店开通网上购物,网址·www.slei.com, 欢迎大家无临选购

北京銀好信減游戏精品店 本店標係各种游戏机、欢迎来电影响。

- * | * | * | * | * | +电源+AV线+完美直读+支架+8Mtd 、 、1314 1 所有151均可降为15版,欢迎来也会询
- +电源+耳机+线控+挂绳 # PSP s - - 32M 4 4m ★ 1,3M +挂绳+触笔 1120元
- *GBASP ! + + +GBA 52+ *NDS 数游戏百种 60

- *** , psp - 10 for *psp (50.58 위 ' , 16 ★PSI
- 手PS 11 主机: 根z的手柄+写美自读+游谈: 700元 (八成物)
- and the second s

处,北宇市广安门部局1000G3位指 m1分類 * 收款人 最好往途公司

南京阿童木电玩专卖 李明的 1 868 1428年,成本集员有"红花园 自己的故事场。

★Ps 5a 4 - sa \ s 15 \ / XB360上初; 2 % * 14.0 话, 112× \$33 16.5% X71 70116 查分部: 阿季木大富豪电玩城、由本公司招

★收款人 王天贺 ★邮编· 3100× 本公司高标初管理 學情 维修人员

開始力、瑜娜斯勢力、學机速、SO COOL、TOYS

并详细分解两大热门掌机的硬件及闹边,值得收藏 了一完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略 大玩歌期待已久的《标准掌机典職》2008版终于来



造型记事本,绝对独家一还肯正贩游戏大抽奖哦。 量新口袋游戏推出啦.

除此以外,本期難送超精美口級神奇强章以及皮卡丘館建會國內,與附近兩層圖更應大興霧,不可期於 《口袋迷》本機特別華上独會 12寸可动,幽贯骑士,全方位满足你对话。飞跃巅峰、超兽机神、圣衣神话一时周年纪念RAY练迷,敢达模型上市会面改版 栏目形式更加多样化,贴出 **國贾骑士,全方位满足你对玩具的挑剔背口** . 死亡游戏李小



■定价 24元

11月6日出版

:2月1日出版

S(10)

■定价 9 80元

12月上市

袋服饰潮流强势推出 完美的姿态继续引领今年秋冬潮流巅峰,秋冬季最新服 跨过 年时限的中国潮流旗舰杂志 .最脆的内容、最新的鞋敷 最終 期料以更多



像光盘. 豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品 对话,关卡难点,隐藏秘技第一时间全公开,DVD影 游戏史上第一个潮分RPG游戏 , 游戏系统攻

■定价,18元

典游戏角色的风采。大作攻略充实,暴风传力特锋口袋妖怪最终BOSS列传,带您领略经力特锋口袋妖怪最终BOSS列传,带您领略经 RARE 100 to

COO 2006年

,销量

机涂67期

■定价 5 80m

. 星之卡比,应有尽有。

11月18日出版

19,80元

邮资免取

建一条海球地中好好享受口袋妖怪帮来的乐趣吧。 《日楼道》则是本期华妈的层州,操序等景景。 《日楼证书》的《珍珠钻石》的《珍珠钻石》的《珍珠钻石》的《珍珠钻石》的《珍珠钻石》的《珍珠钻石》的《珍珠钻石》的



原而、剧情解读等,还有特彩DVD附送,值得收能 的人物描画设定、故事年表 集人气最高的 の鬼武者の 系列之精丝 . 开发者访谈

、未公五

发行部



施子游戏世界 9,80元 2006年第1~23期 9,80元 27-29, 34, 36, 38~45期 43, 45期DVD豪华版(44期已售完) 15,00元 电子天下・掌机迷 5 80元 第51~67期 18元 冬辈 2006年1~12期(3期已售完) 15元 18元 口袋迷(6)(断 24元 06年标准掌机典藏(新) 18元 口絲泮(5) 19.80元 游戏批评06卷、 12元 9,80元 TOYS篇(1~10)網(SEP.me

幻魔戏本 培養組織 口籍妖婦钻石炸專収飾率 SOS國活动会记录已售完 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180

■25 6 18元、撤后机会

ter market in the state of the 少年資米、來到隋生的有象派養和主中學。在這些保持媒交領多數 約爾家、当然还有许多数人……你如何在賴達林立的拉爾中立足? 你能否取得大家的尊旨? 这些都要你自己来回头

| 基字操作 | | | | | | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|--|--|--|--|--|
| Service . | 205 | 10 | (| | | | | |
| 100 | 可不可能 | 127, " | 1 /范 | | | | | |
| 170 | JX 3 | | | | | | | |
| 3 | 计争的 | | | | | | | |
| .7 | 現野 | | | | | | | |
| 1 2 | 20年 月 | \$5.58 30 | et. | | | | | |
| 7.00 | 税价位出 | | | | | | | |
| γ. | 动物物的 | | | | | | | |
| 1 128 6 | 型が当前し | sa 触发的 | 附加任务 | | | | | |
| 2a | 3 10 | 絶なかを攻 | ean.g | | | | | |
| 12 | はんきかも | | | | | | | |
| 0.02 | 林田 世界 | | | | | | | |

主角使用交通工具创的操作方法请参

2--2·00年日 警察 111 - 6 - 28 - 1

当主角进行一层施具手校规定的符 动时,麻烦槽就会增长,此时学校的普 (如果在学校外、別是警察) 就多 了強灰规定的活动。不管有源者植头著 **基本建筑建筑水道**化



操作L1键就能领 国际的人物 (在前 · 第定人物之 7式与对方交流,此 屏幕右下角会里



表方式、根据目标人物不同、可靠的交流方式也不 各种交流方式会以不同的图标表示出来。例如 的拇指图标表示友好、赞赏、希勒等含义。向 下的拇指图标表示挑衅、反对等言义、黄色的圆形 且标表示道歉,拳头围标表示恐吓。在统斗中当对 - 的体力不高时,还会出现红色的拳头图标,毫示 海專、此时可以对能使用特别的 海導技 夫妻战斗能力。根据情节发展, 在某些特殊场合下 不会出现其它的交流方式 侧如送礼物 姜纳等等



当主角的基板槽 上升之后、首企連制 坐約多篇 雙裡常成 去警察的"追捕" 此时在垃圾桶、农柜 近接△舖就能在里面

藏起来。当主角脱离 · 编者的视频范围之后,麻烦横就会慢慢下降。等 烦酷等为零之后就可以大摇大摆的走出来

张三世年三年,当世中北有加坡和由行车两种之 事的交通工具。

滑板。在游戏的第一章完成Defend Bucky这个任 务之后就可以得到滑板、滑板最大的优点是可以作 种基本道具筋身模带 并且可以能时发出。即 理易或者養療訓住而被没收了其它的消 潜板也仍然会被保留下来。潜板可以在道具来



寒出滑板、犀魚 板的时候按×键 是覆线加速、按 □観刷车、按○ 無暴跳起 (按住 一种耐能质真秘 开可以解得更高 差】,不过滑板 在转向时稍微有 些难以控制。

自行率: 在 游戏中完成第一 书机械课之后致

能在李库中获得自行车。而游戏里还有很多地方也 可以找到停放着的自行车。在自行车附近按△键就 能骑上去,骑自行车时按住×被可以向前行驶,连 技×號可以加遠,□健是刹车/倒车,○健是能起{按 住一段时间再松开可以随得更高), L1/81雙分别是 向左和向右攻击、骑曲行车的时候也可以装备武器。 使用的方法和步行的时候要似,也是用LI镇定敌人。 然后期81使用武器。

游戏初期,男生宿舍内主角自己的房间是唯一的 存量点。在书桌前可以存置。晚上7点之后可以上床 師堂、劉第二天早上8点響来、房间中还有农柜、可 以更换服装。此外,在游戏流程中得到的各种奖励 道具也可以靠自己的房间中装度。随着游戏流程的 进行还能获得其它的

存量点。要注意的是 等晚的『点是熄灯』 加展门点还没

回審會、數學校營理 页抓住的话。就会被 **浸行送回宴會縣**徵。



而如果一直到凌晨2点。 医二连腰发的话 主角会 过于疲倦而在当前所在的位置顺着。

#4时以#是防御【同时也会锁定高你最近的 个款人)。□镜是出拳攻击、△镜是接抱、抱住对 手之后可以接□轆纏鍊攻击他、或者按○雙将他推 倒在地,然后骑到他身上按门镰戏击。被对手抱住 的时候可以连按△鐵挣脱,此外,当对手持有武器



蒙夺过来。 当过 Mission的支线任务 以及体育课的课程。 可以学会新的排斗 技巧。对手体力低 时可以使用偏唇。

了。每天上午的日本至门直面 前產業3点30分差上運動 **该程才能进入下一个等级,完成等** 等级的课程都可以让主角获得一种 如果没有顺利通过某一门课程。 表导连提了西沿海主上造。也不**用**排。

以后没有再举习的机会系。等到3天之 一次上课时间仍然可以参习这门课

如果在上课时间30分钟之后仍然没 **将赶對教實,則全徵视为选课者,此時**

化萘溴的内容基酚定验, 而实际的

偏作方式类似于《太蒙达人》之美丽言

灭游戏,就是按照屏幕上的脑标提示

入正确的按键。随着等级的强高。

用到的按钮会越来越多,使得难度通

新聞大。不过总体来讲化学课程是很多

· 新州、如果你经常玩此类游戏的话。

"ルーススペリ最大量であり

可1. 土即与久放政院用境作号 ...

英语课的内容根据老师给出的字

唐 拼写出尽可能多的英文单词

MEW OWL WOE LOW

表列列。 MEWL N. OS 获得能力 对别人使用"道默"的交

SIFTS, SHIFT, SIGHT, FIGHTS

灰得能力,对别人使用"哺训"的变法

129 811 1 4 可以在陷的中操作心上车作在推批

東京東方

●等級1

●帯鑽2

BLEWML

前侵囚 超名 英语 English



解煩權会保持一定的增加無法 学校的 老师和管理员会测立为之后就会试影影 住他并且强制等他送到截實。不过只獲 据可以正常 日

产。企業時它们遭到你的

通信 Sizmi

战获为简单,按周斯科上的是示量人。 1941年 对手不会还手

价的时候 每方部在1个人站在运线

经济政策者格住派、如果股份方的队

建设体中 而没有操件独构话 普里拉

4×35 ×

訓練 Shop

12.70

2 5 1 15 , 15

如今如大樓 , 沙野

发际上就是按照屏幕上的图标提示量人

高价控制。与化学课不同的是这里加

是以下的课程说明中

左握杆的旋转。 商且还需要进行接

在有情意思 6

中国中華人民 過1

1 - 14 | 9:

带觉的人分成两個、雪無4个



● ● B B 2

■ ■ ■ 無相無ご作等等 供得能力、MSC 1000平分 | 的附加任务

ABS



● 25 m 4

三目、劉城是的游乐**则柏墨**缩定的目录 任务。这个课程有时间提供

100%避难完成政务表 7 10 14 . . .

Q ca de co 14 to fir s m & die Room すを 十个果麼年券 trrands The Buggist & Paper Route (

e marrial cang a mark * 建路特尔思维作品 Here y Smalls 模的有理程的全部5个等级(Lasses *2 f by Kirty A rise somes

G. 此有服装 Cirching a. Mal. to A Maria Sodasi

a " of firms Pines * 1 151 的声音的基础 Tombstones。 The advance €A+ \$ C2. Tint Bie Rong

東報キサ間は Fa Casses 関与なかを設革予約(cornoce Phon * 福文 * 〒社客 LO F B! Race

CLASSES MISS, MISE, MAN 化学 Chemistry

> SMILES SLIN 供得能力 有量量的测量行为时可以作 **过道歉获得管理员的原**证。

本张斯 EE. RAN

RAN, Aug. HNY. ANG. - A MAIL G I YON. 获得能力:对别人使用"制造"的交流

方式时效果进



FR GAED

AGE, P. J. ANE. MAG. EAN.

近上高出對闭的長端。 医扁鸡的肥片鱼 微的汗。 養殖 以通过了。一个分选中还会 激人"来说 特殊功能的道具 "规模的"。但道德 " 人数量越多,速量減快。

and the state of the 4. 15 - 35 - A 可以这女孩2 物并目和她接收 填吹 可以增长的海绵力值 1 心是女孩 1 叶甘 , 机砂模炉 填产

公開下 人位下值 "小市" 一次"例

艺术课的游戏方式是控制光标布面

在今年 和開於Ben B . B 5 在车车中增加6日 Racer BMX自行车

> 165 BIMON BURAL S 在在除中謂加入 順× 1 50 Cir 5

S像读程是在完成第二量的 Head

EWISS. ELM LEI LIE MIL ELM



如果**你**被人**欺负**,那**只能**说明**你太软弱!**

Making New

1 Welcom to Bullworth

AMATECHNA SACTORY EMB AMATECHNA SACTORY SACTORY CONTROL AMATECHNA SACTORY SACTORY CONTROL AMATECHNA SACTORY SACTORY CONTROL AMATECHNA SACTORY S 公母美,不管怎么说,在Gary的指引下 到饮料服实机,更再饮料能了,还可以 来补充体力,接下来回到自己的房间 农福旁边换好校制,接下来Jimmy还会

2 This Is Your School

业则数学大量,你会看到Gay

以於Hussell,副他打架夏無不怎么明 这里要学会向他道歉,并且接出点领来让

167、北快州村从特里自由 北京产业为海滨景Gry四州游览。在 宋周州门口提到了关关等等的Sunion。 北京为方面的了美术Arrows自由中

主线证券3 Get to Class

来到化学课教室之后使开始上展了。但是

巴納德字大侧门口,又被校长说标了 几句,接下来一个MADINIS的家伙无事生态 药局别号打了Jimmy,火。三支的Jimmy)

推起地上的砖头或者垃圾桶盖向他面 三次之后就把他打下来了,并且根

改革的重視部打碎,然后来到景度较近 世上地域的一种制,他在时段上,然后从 中与把正在训练的运动员们——打像 下来赶快跑下得来纯电阻。

时间,8784-7,00m

在下午下课之后来做这个任务。 揚开上课於

另外两个环小子收拾排。 最后得AlgeHigh

可是这个疾病癫癫的家伙真的出现之后

主线任务8 That Bitch

Section的特定,Section需求Jimmy等地扩张记录。开解行动之类,Gary重设 Jimmy去非个 美气弹 威慢投手下 Jimmy去非个 美气弹 威慢投手下 Mandy,来到因书馆就发现到Fally,来

84 2006.23★双鷗人行道★



款麦弱小的坏蛋!

施、州子と原本出版に計画記集で、 通数、小心不是使人を見て、近点之 上級別次把所有、提Mandy社業制。 に限別次把所有、提Mandy社業制。

线任务9 Defend Bucky

E钱任务10 The Candidate

MANUAL Super Sileperform Selection

他们设话并且接受恶作制,恶作用一共和

amost正要完改学生会的主席,包是一方进入了地下来。首先拉下墙景上的开关

美也在被笼子里、用弹弓通过门上的窗口 副击窜能让开关校下来了。 罗恩个开关员

Character Sheet



1 Last Minute Shopping

##2 Hattrick VS. Galloway

者的周找出来交给Trillpu老师,第一周知道 企会重要要面的小房间是,第二周语数在 传长办公室旁边的类杯柜子里,现代电影

支球等mmy有线面以来源。首先他走Gordo 的概分本宏微引开。接近和线在跨面的 Sentor设计,组框要一直污水力。接近即 模式到附近的店里面买来送线线。然后中

夫國才不巧多力的近年不存職等 ■

保持防御状态筋性对于的则争。看到对7

有供學完成 -- 的最高以第一件或序列 开始国双Jimany,是快趣到是予后面— 通讯门旁,打倒有红色等头指示的人得到 用面、然后打开铁门流动吧。

Race The Vale

19、115 时,1950-10 回到16。 研加电路海上正在举行 间行笔头,还是什么,这快费去吧。 后足头到一小流。 1971日间有,我还

主线任务9 Tad's House

. 16 阿利、hand--15 未到城里的自己附近, afteriussell) (admy)。 元为100元(b) 第一周打开的智户复数进步

以到後具、華宙旅報 Pmm/hJerrmy/出主責後、想要領度征服

并不打算就此服输。这时候只有用拳头说

支线任务1 Panty Raid

在城里的色情來率度仍前遭到了條節 海师,这个也是更Jimmy局徵未支生有价 有实生的贡表。从拥含制画的房子用去。 然后从每每下去,更注意有合的管理 100不是被解发来了一方则会解析出 全发出尖叫把管理员纠过来,收集到5件

MIN. 0.00AM-9.00AM, 11. 生物老师要Jimmy供把Dorby家收藏的

博士思示死。 本等作自己 原株 阿特的 首级 成果每一元一的 [] 。 一上重色的毛衣再云 是实后争个之态。 然后按原地图上的拼示 注明公子号几则所在的大概。 在规模技到



cordo返花館Lola。商人童手以及接頭的时 "拍下川片来。商人会反复做第三件學 Jilla Alla 片交換donnny

主线任务2 Christmas Is Here

camess for Jimmy 2、Johnny 2 发现从 子Algin Lois 新在了一起,原先对另是 會旁边找到正在被Johnny的手下開放的 で テジスランモ Widominiyar子下回及所 Comeisa。 東下他之 西地方 ijJerrny 安任中 社 sy Algie、 広西湖原里社 対 Algie w Cheo 地 () 海根 cola 本 海 中央機関 ()、 Jerrny 社 他 ()

的有点不同。因为对手们会攻击Jimm

后经任务 Rhmble i (中 \$20

LoterLimmy编作记得已的一些编点从 loteny据是取原来,来到目的地之后从II

主线行为8 Rumble 財用,1 00AM-11 M

. 用异弓或者其它或是

所の、8,034M-5,004M 指電性分、Cont's Date 同金、540 油を見り1779全等観光点天成末、液晶 電化学差同Witts的的金、光質の公室情形 行前po表現的等本(先校可火・把门口口 **31开) 常居主航星的数据模型的**和 J. N. SK-1055.7

制。 (intelVi+it) cons(ii) (p.生)

与约的Walts来算…

Nerd Challenge

任务的目的就是玩游

Comic Klepto

★攻略人行道★2006。23 97



以暴制暴就是我心目中最信奉的座右铭

国司因去交替老板就能得到副金

The state of the s

Mar. 37350M-77000M

(allows)营种家从many营养基础一下 一种。 化异体系列体系的 多形面的。 产、后进入了基础的产生,是专家 全部的运转。 他等级的完显尽管破坏。 中国和,也是让任何,或称称"未来"。 是一个是儿情就会出现,不完善的证。 是

主线任务6 Greasers Challenge

8:00AM-1

Application Communication

|神野学家展展、General Fampou | 簡単的任务、表別権定権点之用 |市房別里震所有的哲子基位制、電人美子 |大学・金分規再批出表、任务完成之間を | 可以非別な同房子作为新的存金点

A Healthy Body & Other Lie

主集任务1 Stronghold Assault

HILL J. GOAN-S. DOWN

设在其中书录于他和Jimmy有点这个 设在其中书录于他和Jimmy有点这个 是了,基金技器使用的几个人,接触了一 设计中仍建筑的Ennes的下来。然后被 国际的哲学一带来过去,是还全模型模 从一一条 《格》的Enness,必须被否约 对有意大概的自不断的影響。他自行开

\$2 Nard Ros

20,00000,000

,这mastigle并,有是有其是 ,是被托子的方面。并在mosting。 是其种的方面是上述形象,用可与的方面分为某种也most 可访问证明, 人,中几次后便让实验和下来。 2 amost 是其的另一句。

土政社分3 Parapazzi

THE R OWNER OF WHAT

は接任・ (必須名美麗Funhouse Fun Defender of the Contin

一學報道政役投入以來Manay的 國名第 先別等軍權的Manay與政治 首 時度的關係。即將東別文本實金,从軍 別戶中即位本 海开管區內 為人名安宁 Manay與法別位置拍案與,是公司Manay 或自己所屬等等子的對域等位一致,并且

主责任务4 Funhouse Fu

ing: \$25 月日,NerdH5,Jock→10 月田书馆开始这个任务后,尽快赶到 □际日,进入有Fire House字样的鬼儿

下从市主义、介绍两个地位设备之上,但是intyrullind。 经名的两种电线研究 证下来了一种的人。并,能不使使用的代码。 可以是一种的一种模型,并且更快到开关。 "如果但Thomps,并且更快到开关。" 的。因是一个大人是一届的更多情况不是 5. 人类是心一点(这段对表对类类)

主线任务5 Defender Of The Cast

HIGH TOAM-11 COPY

作。然后,通過,Nerd+20、Jeck-10 全面的機構成果从更有开始效的基础 计可能通过,使可能进行方向,由于图

下は一般である。 表現しまである。 アンカー に、 は、 等国力変勢。 所以後半点で 下式、は、 在 1 一直の表面のキー以びに こっきが世元。 旧名を写的 収録 。 川公元所有的種類以及の様々。

主线任务6 Nice Outlit

日本版表: 音楽物画版 (Mascot Count) 日本任子 (各級企業派Discretion Assure : The Big Garne

The ing current
[2] Acci-10, Narch-1
[2] Acci-10, Narch-1
[3] Acci-10, Narch-1
[4] Acci-10, Narch-10, Nar

主线任务7 Discretion Assured

II, II, GOAM~II, OXPMI

Mercy in James 实际设备已经用户销 完全成功制于分类。James 的 等有性层 于是实在规则也是人类政策。 可以上更多的《本证法》则为,并具则 系列语它(转移(类称于之前Teconois)。 实现的的操作一定更换。各种自

主義任务8 The 8 Game

Million a cooking some

(⊕: \$26) (T); Jook

工工在经物的服果并且至可能的特殊 如 当日 的复数 人名英格兰人名 人名英格兰人名 人名英格兰人名 人名英格兰人名 人名英格兰人名 人名英格兰人名 人名英格兰人名 人名英格兰人名 人名英格兰人名

E ## 99 Jock Boss

后续任务、Melcing A Merid

第十四万的末的 是炸牛鱼球 后把精胶炸油水的层头 非证明功的人 14. 以下来100会的后道并且又有两个从 4十五过来 曹某以上的步骤,还要注: 过来又击Lammy的某人 通言10条法则 类较出上实验——最高级把他打倒了



想在布尔沃斯学

任务1 Making A Mark

t (Limmy的原领有强强增长了。操下来 (国)均衡、尽快给自己的 漆饰 油一根

线任务2 The Gym Is Burning

是农家的楼梯旁边找到灭火桶,将体育输 是国的每一堆火器扑灭,并且从国际的杂 了下面把同学们就出来。最后按照Mandy

主线任务3 Rats In The Library

R. DOAM-S. OVEN

Preppies Vandalized

現在除了Pete之外 my,看来唯有技Nus mell家,用人特康托。

Final Showdown

★双略人行遊★2006。23 95



2006 10 26

充满约想的神秘大陆阿莱悟特,因"兽人战争"而 表录了100年, "兽人战争"之后人类成。每年入战士 穿者, 兽人从此分散到各地, 并在, 多中至苦度日, 边 瞳的小村庄非路恩也不到外

虽然凯马斯现在已经是15岁的大小伙子了,却从 ♣ √和离开以前一届任何村 [. 甚至成为了其他小伙 • 嘲笑的艳颜。但是曾自随的文学却多以《绮姬妙 起走去 今天女子 人久提至 '这一'就一文字师是非 他《罗乌斯的请求,不过64岁;即去、对一成文字等 企 因为与副乌斯青指竹马的可以连翼貌于一经在教会 等域多計了 露碧亚不愧是与凯丘斯。 起长大的32 健 果然是对凯乌斯非常。解、20 > 虚负 绿布看出 来北原刚和支票单00号,例此工列出产分析 透熔的 是有与斯塞不领情,非但不够为它当举 女 还使用 於舊的語言相樂學的好景, 完全不知 8 如女士立该温 季 转引对 露聽在與外相對自己在司王亦卷大赦要告 首都进行修炼。 就要象开节乌斯 中十一种或一归这 却是太母之命,绝对不能违抗, 机乌斯比如表现出了自 己的個人风度。後温柔地多期着成四的妹妹 \$1.18位 正会对年去有望的 露聽可以 有不是影響堂



口,便看到一 名负伤的骑士 步履蹒跚地走 五十年十二日本 中市信 正了

走到村

m 水、用于维护下 2月13 未火112数 "精子不過士 当了 骑士从协会中苏醒过来,自知作场过多户等命不 久一、将红色的纯品托什给凯乌斯、希望医仁斯能特这 块效局正逆到将纳交给大以, 强外路企图上, 而且自 1 · 中自有磨开。11 · + 、 如何引起 。 1 · 分 中昌 镇 上见凯乌斯答应(白、矿油末 × · * / / 也不用忍も作痛的折墜而を外と。 * 昨歌江北台 价结晶后,发现分品《新发元·扬·华·本·大量 的魔物, 然《陈白》号、折手山网》 活物 5 。 并在 4 PP/羅萨住住人自会会 2 等成件 14 Fg - x たなか 号 りょう 野 明 · 直 入 · 年 1 · 最 日 · ト

和1 14 1 7 D. 磨牙呢的少数。 註分析 1 2 4 取、學達特與日 对大头生乳腺人。 不 式争的仇恨 人名数化 4年11月 4日 * 能力、哪代是指的白 水木人、一切 * 4. 被坚由一的敌人 这世期,唯言用下··· 41和干解 在房间内, 上京将申请任府印京 数杆出,并告诉以乌阶自己并非型mo 5° , Pan 字生文单目的在阿莱特1、七天前都将纳

學日罗米收至了內戶 华领着信兵走之 时 前来建 辅单乌斯的养父。1981时民大多都差少多 * 中出安日己的教命 *

轉換■推示格,○死別榜件 イナ・助於時格以上的技 必然持有罪。 者,不可持有要。「能禁备 指布干 普通转移的引入技术 、 4 易参点转接 有点 へ、とし装着い。こを重要さ程、使はよさも東大 同一是容、指付用条件 之四十分各十分 內付荷達 杨铭,见不惊惨之。

三鐘就事 8件不再是単数のよったと 物 连续输入 か確認 (放路機。7) - 1 地域) / 5 用は位け協前 后关于改力,使很多效人。新州市、为此、定要熟练家 **帯峰性に移ぶ**。

養人化■ 15P・1 対え 以下、TP在80以上時、預名 養人主人公司以受身为善人。受身后攻击力和攻击速度 の信息と対象 の 43.5 (中) 接径でで受り着 ぎら 斯尔森、命令两人主即元金叶平 自 一个人独自对抗罗 米和僧長、善井料主信する新和露碧を担し意人的既然。 因此违反"养父的命令、给给你么一样牢

w露碧玉穿 (外,乳草斯看生 " 支忌的 蘇 因为 露碧亚双宝铜计罗太总有关炎 物食无情的将露碧变 双音手套。由她这次对自然并且只是要逮捕的心脏的 养人,还要夺取凯乌斯丰中的广岛过品 更让人难以接 受的是,罗米竟然把露田亚双京之中救偿检测乌斯的养 父。虽然凯马斯的养父全 全力保险工匠 但特民却对 他非常令草、则又着地被专来等人并干容然无人阻止。 凯乌斯 中特科异常。 个人哈哈尔思在罗米 八人尼 面,希望修在下去教士自己的关。

回至废弃的心理与, 罗马斯洛斯斯蒂特露發 作 化議計三される ヨコマ とれ控いて 日 D 一般能義なりったや 中 マイクチ が表頭筋 T B断 カ担い着袋類等とそら こっ然打ちき 报,以于有项口城内以供助民。《旅游节 如志 果计划疾病性 每枝数云灰件 《 卓 如还是个核 字形数、如 16 结构。 稀 1. 不 1. 然 1 个 H も露折して、ロモンムにとても、 ヤモンカビギモ 夏辛 11 不鳴した。 多一 三、夏の修物 中保が「用り 護护であり」、関切するご保存額

> 12 均夠基準學生自两本 COLUMN SARITY 主题检查、原文的 · 如 · , · 4 者 至 安 () 教, 常兵仓款, 亦 学者 大大 经成 报告基 京教 > 競班 报告录 斯中《女美郎的文皇历

这位《自己》下多点,并不发表,为什么处理地 还是 骑士战船;自将 石头和会和黑精土压已经串通 气。 · 鲁·帝德年高·福西人 南环伊尼斯兰舞野亚星至宁僧 幸亏 / 女阿丽亚绘护两人。才使他们不至成为锋士团的 本的规则热气明的养文排物标》 所謂的证的 可负更认 兵就是就会派遣的遺兵 国外得多工作等力王子 但 跨下四 ? 了 由得知**就任**於皇是 名非常有能力 是 一都会有架力 "《《本时包》》为身份地位而使驾他 的人物

| 藏斗操作 | - | 大升。伊不能使用原 |
|--------|--------|----------------|
| ***2 | | 有特技。安身局TP |
| X键 | 模单 | 全面所被少、当TP |
| 1.1 | y | メ 言い、自动恢复 |
| A键 | 普通攻击 | 少安身明体 內 |
| B # | | 人化本身也是無 |
| RW | 切换攻击目标 | 要装着的转接, |
| | | 因此在使用碧人 |
| SELECT | 切換操作人物 | 主人公战斗时, |

定果。母亲否二之 技能。 队列效果■根据主人公站位不同。会产生不同的辅 助效果。近身攻击的队员尽量站位靠前,那些法师 系的队员则要远离敌人。配合上可以恢复TP值的队 列。甚至可以不使用回复TP的道具。

人之、「カンネメ」をイス的間島斯相处的非常融合。 **西加上两方人。65点的知相同,因此决定共同行动。**

走出卵之森市 四人来到莱达 这是 个相当繁华 的城市、到4 机有数合的增展 6.00,为了避免不必要的 联场。提鲁基斯建议与内内路 佛莱斯特与罗乌斯扮演 父子 当己 新露頭亚が演児妹、提魯基斯が计策果然 有效、大家的手能在这里完成了休开与调整装备、并且 原利地桑耳之甲 虽然 路上凯乌斯和疆碧亚这对小冤 京争为不休、明明乌斯在我费亚不在场时却发管要以自 己的生命保护姓 区位提鲁基斯和佛莱斯特深受感动。

首都体中制理多大排件打划, 上凯互斯这个 村镇 中长大的牙子太后眼界 在十四年前曾经有八名兽人 \$~ 5 F : 1 , 养您能即见国干化解人类和兽人间



的矛盾。结果刚一 五入将纳便被偿兵 图構, 旧被" 四分 ** 海柳并片树* H b F 并不相信他自治

表全 对作,"有工作有工"额。

リテリィ、 中・森で丁/キョン初数全美牌存款堂 2017年6月 、 27個銀币、但求原作/學性青褐 禁戶影視數 为此师: 251440, 一个个部 用此来个大、所包、任备护 "静空心士。 与士。在 引前会外病便,全卫府邸 叶磅一(都《好这件书》教会有关 置广斯和艾得马出 · ウナミケセ・・・・・ 中國附自己 多要至手拾結局交 给大八事主重生) 之目之母称代晶文绘社电的确土团 长 在教会学艺《游》和李 各文的消息 知道地目前 单女大事, 5 生物络合作 为了多种 自己原吸 N. 占. 虚拟 台 2. 意人命念的也。因是他。

100: 〒006.23★取略人行道大



肌阜斯・産奥路斯

カイウス・クオ ルス

●年龄 15岁 ●性别 男

● 祭 高 165CM 所名文 起生 54年 東悟拍边場 。 村所3年 ~4日2回 1 兵手中得奈 结晶后 号来了怪物蒙白地庄 在 与养乡并和社。" 门知解文师是 兽人。为了栋察自己出身的秘密。 中八斯語 明會



佛萊斯特·鲁多瓦扬 フォレスト・ルドワウヤン

●年龄 455 ●性别 男

● 9 JX 195CM

经际知识的发现代表的例人。当然 ●発助は ac が きょ熱の直部数 · 翻柳、 新日本 文任 年 成年 5 日本 L 非保養1. 并 在 6 的途中将 奄赖为颇大作技术传授给主人么.



古马斯 上語"福金 阿丽亚・爱佐巴古 アリア・エクハ ク

●4的 155 ●件部 女

长一听表码什么的玩伴,认母都是

数之の作人 カア将来成力燃兵計

设法首都统 然而描述太陵, x

但動域決關於工學养文的异語中 点声表 * "极仇血恨,露碧亚与

● \$ \$ 155CM

●注念 18 6 ●性岩 女

●B 2 660M

申報・行 > 告に 対数元子支票 工术表 1 1 . 最势 增长处对外证 自1 "自一《天龙老红、四层珍什 在211 10图



提鲁基斯·巴洛内

ティルキス・ハロ ネ ● ... \$5 18 5 ● 45 Pc

● 9 € 78CM1

· 奉情1. 三十九份 蜀的王 Z , 为 "中岛自由工专商人前付到货售1 首都 在身 露碧且戏胡飞斯 福進 "听台去出众"而用电力 集團 电外性工具系统设备任何 留子 对按据非常支票



|基乌斯・布利吉斯 ルキウス・ブリソジス

●草部 15岁 ●性别 男

●8 © 165CM

马力影响计片将右臂、全形数会的

增获在产量均约各地17线器人。共 : 多征着异声由《官的假面具、接 条件了自2件夏英而目。对数整件 、『 、 の " 法成教學的理想甚至 会物系自己的生命



存收红色宝石的下等 教会向外界展示的 尸体験骨全部都属于其地がお、ご色宝石是兽人族世代 世事的官物,这块显石工学与台湾工态终前托付给额品 斯於部域好色结晶 下广东新水子也不知道数会的目的 到底为何 故出了被卖中的界人只 赛黎亚甲起了自己 的仇恨, 打算空机接收上报机 小星转令相至打断拉斯 科博莱斯特都到中市4、日本2 超重要区层先线地方 快养 随全大局的。双麓均,是改五了自己的打算 医 明亚大了源森出教皇的真主要者 法定和凯马斯 行

善人的追脱でも存城すゆいまで発利、到处都是教会 京僧原 连毛牵、 八 、 川口、「: 等項一、 お開稿円面を行する 数だ か 十分付き位 の 内法、 也是却不是众人的对于。西欧的阿鲁巴多阿阿鲁基马斯《 何善人们没有被处死。但鲁基乌斯只回答了一句此事与 无关。在城门桥头处,敌人将凯乌斯一行前后;于 1 奈之下众人只好跳河遗生。而随后赶来的黑骑士团员 向阿鲁巴多报告事情已经办妥、阿鲁巴多立即得意地 大声官布大公被兼人杀害。自己接替大公的位置负责 指挥整个骑士团,也许大公之死正是阿鲁巴多的师



全"在。或鲁 祖马塔, 并下 * 1960% (今) 不知道是 了多久, 哲 马斯终于决。



●年龄 15岁 ●性州

● 發高 161CM

与鲁兹乌斯 起一种想人。虽然 还是 名》女 他出手吸力聚转 豪不賠情 ,123公日的不择丰 段、真好る人中級な 有担会階着 鲁基乌斯独自行动 似乎还现有其 9000日的。



阿鲁巴多・缪拉 アルイト・ミュラ

●年龄 20岁 ●性別 男 ●务高 183CM

负有并卫科学语制主国首都将物属 骑士团团长、阴谋害死太公。 虽然 年纪轻轻但多点高期, 并不满足于 自己的骑士团长导动 可信服终不 但与爱人分道扬镳 连被自己的野

,彻底毁天。 提會基斯和佛莱斯特也收集到了千少夫键的情报 因为教会正在为了優略扩张在高国进行成款。因此在 他们的国家内出现了大量的怪物 误许多的大点并不 **然结构态的的主 国上目前用的成下生的方法来表示**



自己的反对教型、不知 五是准走器 "自息。僧 《鲁基斯 还有故》中 **上在了信受助特的意人** \$ m 为、保护于子 標準節約 个人帽子夹

1900年以上 经股票 斯能和赶来的凯乌斯会合 北人作识明是 佛羊斯特

竟是十四年前本该已被处形が キザスペルン 3 时数会为了保全自己的颜面,对外宜广35 多代表全 部处刑,实际上却并非如此、除了佛莱斯特惠脱外也许 还有鲁人劫后余生。也正因如此,佛莱斯特才能对将纳 的地形非常熟悉

为了搭救养父和排棄斯特、三人返回港口、计划从 地下水道潜入地牢。在这里再次与阿丽亚相遇, 她虽然 也是教会的僧兵。但是对教会的做法并不赞成,因此决 定帮助凯乌斯一行,亲自为他们带路。在地下水道里。 一行人遭遇到了黑色的怪物,这些黑色的怪物与之前凯 乌斯见到完全相同,也跟提鲁基斯与サイカケ学物 模 村 由山君来教会确立「灾些怪物有关

在地岸中 凯乌州 (丁俊子, 被比 > 经至本法规费人 约姆拉斯 井发切被逮捕的告人并没有被杀害、而是全

Pa.

The state of the s

9. ** 1.00 (1)

基本流程光明

8、編纂標本語的計算公寓走業

10

3.

后来的可以表面。

1、对话完毕后出门向上是\ 施水

WINDS NAMED IN COLUMN 2 TRIBLIAN STREET, ST. CO., LANSING, S. L. CONTRACTOR OF THE RESIDENCE

---ale in the second

RESERVED AND ADDRESS. 20

不

24

26 CARREST CO. LANSING

ARREST CONTRACTOR OF THE PARTY 30

Personal Control of the Control of t

The second

Control of the second

A5. (1) 可

界當状态。開發使用去不少时间,但是战斗都相对轻松

min 自 阿拉帕阿丽万和美。约今事 非常。\$P 天文有特別數數 国外教人 血管贫血 医一毛、四 でアル斯司 医特要中卫在的 大砂点 (アメム点) 主発外出 · 不得可到"斯里特中亚"和4 网络、罗米

看到 112始拉斯的光卿夫去效果 草丝将打姆拉斯石 翌年1年年申報内内 145 文章ままでまた。梅駅か 、斯突然兽化,使出潜在的维,,轻易冲击型了罗木。

看着 真关心自己疼要自己的 标。却已经被石化的 身体,别马斯约 战绝,仿佛世界。广桑下山山 人 6 回《狂不斯地多數酸助、可《斯工物的复方館、重 *· a. 1 1. 1 为养父报仇赏恨固然重要。但目前最重要 <! 5 } 。接到同伴、仔细分析之后。可以是推测同年 , 有存在17日扬斯士镇-

3个中国个子斯 ROX 正确。 近 " 镇使用了 蘇朝亚, 1、簡單斯1 保筆申請內在宿屋生写成多。 2 2 3 14 疑 教皇一年 1代对伤经精是为了丰金章。 传用中对任政 部 4億函額に大作職力。社会を使けす金電法甚至へ以 砂 / 製作 因为红色結晶是型/アキャ * : 数早要 建碳原人, 按键钉顶结晶 由下型 60 数量子够。 n, 魔法扩法给弃性了杂产物, 3+6 产物使坚倍经多 * 1,14.的黑色怪物。为了春田红年叶晶的真料,众人声 と前往勢人的故乡、現在的 草む十多少草



• 特品与自己 3k 不能与他同 京今日 因此 が大説元可 避免 已经身

2.4.2 10 医的阿鲁氏多还不是足自己的地位。仍然 些能得要高,这样的那悉思想便肯定;他的失效 众人 中 协力再次战胜阿鲁巴多、不过他并没有放弃自己的 野 , 而是准备下次再夺取红色过品

1 3是人类防备奥加族而建造学基础墙壁 传说典 D的数据兽人的相先 为了不分起这里不曾异种特主团 1章、胡乌斯 竹缝续兵力两路、提鲁基斯这个则是和 ポスラ作的財 在这里複集を ご ゼモ * キ か 情报 亡 大寿出发前红东(1) 在这里等点 部 助 ←的是務基高斯和考束 · 电型凯乌斯罗米便由含了

對 人到市久收人間乌斯 及基之紅 商内不能抑 , 工作 中部部上 掛/ · 中央独自 人中下 · · 、 独独地数 。 了 シオッ 丁元祭走之后の 狈乌斯体力不变, 战。 刚结束便昏倒在地,在18 醒来之后, 佛莱斯特 共订 Y Ft 教与 te J ト 電視控制の人力量的方法

进入某伊爾发现这里到处都是 被石化的兽人,而且大家的表情 都非常忧郁。众人正在图书馆里搜集 · 密料之81、鲁斯克斯和罗米出现、鲁 暴乌斯说出了教皇的真意, 原来教 程的最终目的是消除人类和什人。 。 的矛盾。 创造一个人类与鲁人和罕共处 的乐图,现 在是逮捕整人拷问。也是为了 , 得到红色结晶 的力量来创造自己心中的乐 土,可以使那些 被石化的兽人复活, 而红 色结晶更是数千碧 人 "她的特品 教皇这样 · K5 \$7 等 但是那要指37 人量 、1 - 下籍粉冊 看至指 - 如罗木、 2 年和経 前世記了本家之 二个主要理事从 ← 残さ ・並×2次サザイ。2巻要×新 罗米2.20众人 成十三0世俗露碧《明荣 图》成《即均"农乡,并且打板了 鲁基中斯的企具 还发现他竟然能到 斯长塔 极 样,可

大管實際支持力人仍被关地在王房中,但有基局影 対她的を寝却非常友善、并且视之为上真、不过因为鲁 不能理解身大人类や器款をよっつ。 著人内付金与集人 成为同年 鲁基阜斯坚信教皇的做法可以拯救世界。因 対要を特理補務人で、4 → 選挙正規を自己を母被教 会举法 1 整整个游游像人知情 直正的华人选手罗米还 将张刘载道均不积分斯、工于500000 文禄石 (400)。 四人交合於超了 打中 2 人类自作的对方, 有知,

马斯是自己从 表本。 例が1vis い露むり 。 女子"实明,我会保持大 未的活力是事工真相 · "我出籍的第一人

斯克正交出的运动物。 345 你去并不明朝,去使教皇下 11.11 业务 指转更多的生 合、但是大"露到在 7 图1、 4 种 对于在交换人为之 門 露頭音长十万百 化水吸收补单 传竹水油、各本不 前次□至部与斯宁身上 2 mg · 放在水原循南文物 红色科晶产生并略 罗米兰凯伦表名产品联系塔链收拾 之关,结果 · 印言露出『破疫 · 使赛碧亚千油送城。》 ,4到自己纳错误,发现"所错的典基"事物发现了自己和 的中斯的关系,你即出言"阻止"专术。但是罗米却中全设 有结羊的家里 图 +之后 被攻的发发命服不败 養養 乌斯对斯乌斯的能力互联动物 共享扩大多自己正是的 "以斯片在茶里、希望哥哥的利田 医内数室成为 虽 然而对的是与自己相能几乎相同的关系, 但如乌斯还是 不能問意他的情景、意,至于岳和日月用根分歧不可能 走岡 道路的鲁基马斯日禄桂草高去 重新日本的雪碧 亚虽然年纪中、但是新知器能改 通过这次的歌。 她也 明白了 个道理 网数是无论是兽人还是人类、其实都是 平等的生命、翻 样有广右肉有感情 为下探求生命魔法 的真相, 佛萊斯特建以大家前往自己的故乡桑萨村。

書、近世を文里整藏在「夏之中工動度日」在这里家島 斯一行见到"本"长,得知鲁人和海家在一百年前天亡。 珍贵的技术资料都被按焊在 出之。 而与罗朗人故争 **刘便尼生命之魔法。传说于命之法特复活的魔法。可** ,/召唤出生念、兽人王玉裳的繁华 Fr. 回肠脊髓 华典人主 粤人《人类》"工作物"矛盾、逐藝便 玉家是白藏县 "'放於想,一顆矿字柏厚贝 無外報人处理生 キケンテド情報 随后便进 11 「英名 双脚を登りたり、終。井田直観天

桑萨叶是兽人的时间一样兽,为了躲避人类的迫

了整个民族。而数量以在一切之事,全与由年 的宰相库贝鲁相同、ノスイール上か在投入的 边缘。此外还以一至十二年前还有 名名为 特尔斯的幾人代表来死。, た。た 1: n 人 类报复、集结了一些同族伙伴、准备将将纳指 2、村长也不带同特尔斯的这种极端做法。因此 委杆佛莱斯特阻止住他的这种根据行为

在拉乌尔斯佛莱斯特找到了特尔斯,他目前正在借 备出发前往将统,两个十四年未见的老朋友见面后自是 异常开心, 但可惜佛美斯特并不能透照心中已经被仿恨 占领的特尔斯、最后只能用擎头决出正义。战败的特尔 斯知道了佛莱斯特等人的力量,而其实在他的内心中

也并不想杀害无辜的人类。因此痛快地答应先等待 段时间,让佛莱斯特先用自己的方法阻止教皇。如 果不能成功,自己再带领同伴继续行动。

图一路这²⁰ 47号 + 为国 在 上海情报,秘密告

知题乌斯 不和位置 维和阿鲁巴多也是青梅竹马的玩 每,并目地一直需要看以前那个温柔等使如阿鲁巴多。 虽然现在的他已经是野、勃勃, 但如明亚一直希望阿鲁 巴名条络数点收手 亚新族专以往的兼良 可错现在原 鲁巴多印尼野山的支配 采陷 F章, 心追求为量对拥有 力量之后的荣华 人见面后阿丽亚再次苦口婆。她劝 基点斯 真认为兽人扩张,我被肾不野兽,因此与么都 阻阿鲁巴多 化加速光效果 网鲁巴多反而说策划自己 登上主位之中 使严利中的亚为南斯 这次的交换使阿 明显彻底对心鲁巴多尔 , 冲定有物自己的恋人、将阿 鲁田多叶/ かった" ケブル人 参月香機訓品斯 行助 き出れる あつつ角氏名句気がおめて行道器、只得 ● サチョ 2 1 1 N 自る智子 1 版以样間

1 数6" 生" 上 。 引 种 种 产 多 不 由 聯 致 作 コアリオの大物、数かり食 *的は 2 20 元 1 · 母联和 2013 数 10 年 其 进, 行功城, 众人就顾定比气氛不

在初 发运搬: 1. 正在下楼物间就 ** 写物《发展》 假伤的骨物 看来教 皇色经使用红色经历 1 年 4 表的"人式。在数点中。 凯乌斯和鲁斯(每,501)并。 / 品店, 次战斗, 鲁基岛 斯森語をデマー 台 1a.a.服然自己 点为教皇寺 表 作写礼井 7 希望场外、何人如生台、重良采获品 主要 阻止教皇 主动教会 40 从人看到 一个女子的在像。 凯口斯、加产主"斯希的"攻势"作佛是见到"自己的学 人 骑兵教皇太人也过,不过虽然他患力教皇,但仍然 不是到广斯 4 的对手 心胶的数型恢复了种物。原来 一 自尽至至基础标准。一 直至要着自己的妻子。在要 不取后开始作物复活生产的方法 法欺狱部子使用钉包结 品質目的セキュー、世・1、古を製「砂土的塩モニカー百 年前的勢人空相採在不活着、凯乌斯和鲁基乌斯是兽人和 人类的孩子、虽然数是否想告诉凯乌斯 特秘密、但罗米 出现今害了数量。数量在高终之际、让凯马斯去阿迪鲁给 必须城库贝鲁 教學在临外之前说 "将以后的事委托给 凯乌斯和鲁基乌斯、自己华委见到自己心爱的人了。"看 来他与部马斯兄弟也有密切的联系。

走出教会、发现鲁基马斯的尸体不翼而飞、露碧亚 劝慰凯马斯要住好的广西相、鲁基马斯很可能刚才只是 伤重昏之 进州扩气即 中遗憾,但是现在却立有时间 4秒鲁基车斯 线效 将崩溃的世界才是首委任务 教 会外格如今都想过来越多 众人抨命,中帝也才能,将它们 全部の天、末明ママキ 斯州人赶来増援 本来けり机 经挤纳价格" 医含有变出 胸。 1节 BR 和露颗亚等人 格外钦强 与平石特产基本同样生化初助。即乌斯二针 原利地會科 松川 市社 山魯哈女子

取油無分之等間 1、 語下正印料, 如果即即拒兑 32 5 A F

4 印鲁当 by 人与年票人。 争价商目 4 19:00 了任主教 界、图学主,

此心痛牺牲了上万名鲁人制造红色结晶,不料却最终得致了 卷人族的衰亡。当年告诉他制造红色结晶方法的却是人类, 还是现在的原于阿雷马拉,现在正居住在东南的阿鲁山上。无 论是人类还是参人,生命都是愚宝贵的,为了不申牺牲无 享、库贝鲁还将张力的魔法传授给露碧亚和阿丽亚、

在进入阿鲁山的途中、罗米带领属下早已在此等候。 从她的话语中,凯乌斯得知自己和鲁基乌斯的父亲正是教 皇。带着满腔的怒火和仇恨为了保护生命,肌乌斯一行再 夜晚阿丽亚一个人偷偷离开了宿屋、提鲁基 次击倒罗米。鲁基乌斯在罗米倒下后也赶到战场,告诉大 《香到后觉得可疑,便悄悄地跟在她的后面,结 家罗米什内还隐瞒着强力的力量。罗米果外变身再对 不 果发现的竟然是与阿鲁里。 15、 在天里骑士 过量终环层为 25 。 4 生工2 行路。往刊的研节就 三斯城是 初那两**的**元凶

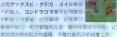
遂宫每五层为一组。5、10 15 20等层降物逐举 學中,可以得到組織、而10個和20個的組織。 x 点在20 姓生楼影情中母型、5照和15個《钥匙要在本屋消入传 物 自身 每层的经物资杂变现 定要主意观的辅助 Demark 以免接偿物编纂



1层 5层

这五层出现的學物主要是シープ和 パツト、由平量に功益援中祈期出現 旷怪物, 因此核与 安新什么难度, 可 心轻松取胜,

6长以后敌人变的比较强17。并 。 出现アックスビーク和ガーコイル等強 *的敌人、コンドラゴラ等可以范围び 十扩放人内登场 比较麻烦 计专册。





这几层比较替皖 竖场矿数人条数 坐人形敌人 船入利用特告提升了自 己的能力,仅盯着该前的敌人攻击会 使我军陷入危机、前卫要负责保护后

, 私 4 年秋人 9, 魔法咏唱。后卫到要使用全体攻击的魔 表和及时为前卫回复体力。 6层 20层

スポットグランデ和マジックレテ 子的组合相当棘手,高体力的前卫& 面前是關智、装备上强力的装备,使



 用光層性魔法可以给予敌人很大伤害。 如果到此时设能得到钥匙。用不能 继续前进 必须《用咗型、尤其是两前 2 后卫的阵型更要執纤掌握, 关键是



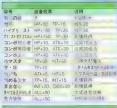
基随机应变

| 称号 | 装备效果 | 说明 |
|-----------|----------------|---------------------------------------|
| s*0) . | ħ. | E 2 6 |
| 数中の注注 | HT+20, DEX+20 | 新···································· |
| 妻助ハンタ | HP+50, ATK+10 | 古倒数重々・3万年数 |
| ぎょ | HP+50, TP+10 | 級別20 |
| ソートマスタ | HP+100, TP+20 | 級別40 |
| ヒストプリンス | HP+150, TP+30 | 88 × 160 |
| コンボ約 古 | HP+10 ATK+10 | JF 110 F F |
| コンボち、2者 | HP+20 ATK+20 | V 720 7 1 |
| コンボノス | HP+40 ATK+40 | 7 "30 x x |
| 役マスタ | TP+50 ATK+50 | 11年9日15日 |
| ハトルマスター | ATK+80, DEF+80 | · 水流、東初衛家 |
| 原立ちから約1ヶ月 | HP+50, DEF+10 | 开始旅行后大约度 |
| | | 个月时间 |
| | TP+30 HIT+20 | トルト最中辺 |
| -セライ | TP+10 | リス フォレストラン 人 |

| ・春ねして | HIT+5, DEX+5 | 17 1. 7 P. P. S |
|-----------|----------------|-------------------|
| 1でめた 1折 | TP+30 | 9 · · · GM |
| ちょっとカフコイイ | ATK+20, HIT+20 | 1 44 9 |
| 1+2-8 | ATK+40 DEF+40 | フェルン・ラボサイム |
| 育材能之人 | HIT+5 | 从ナルス さいチャレ |
| そのメッセノンナ | HP+100 ATK+10 | 、小町ミ ナミ |
| | | シュアニギ |
| 年数のおす たい | NT+30 | たイノ トン な |

*ハアレウ ラミス *. Ø * 0 € F+30 マイアの友之 TP+50 DEX+50 すべてを, Et . 8 ALL+90 " 丁米 " 东路

侧注 在战斗中为主人公装备上称号可以提升人物的能 力,加快战斗的速度、因此我们一定要在游戏中努力收 旅政号



| | 115+15° II | | S. M. Ca. 144 | |
|--------------|------------|----------|---------------|----------|
| 意直な心 | INT+20. [| DEX+20 | 訓情获得 | |
| すべてを見段せんな | ALL+90 | | 完成进宫 | 攻略 |
| 免许验的 | ALL+50 | | 37 4 4 1 | 199 |
| _ | | _ | | |
| and the same | | | | |
| 称号 | 装备效果 | | 说明 | |
| 300° 3 | | | + 9 1 M | |
| センンヒアの・・ | HP+50 T | P-10 | z; 2 20 | |
| センシピアミテス | HP+100 | TP - 20 | ×4 = 10 | |
| コンボト そ | HP+10 A | TK+10 | J 510.3 | Ŧ |
| コンポチ技術 | HP+20 + | FK+25 | . 120,4 | f |
| コンポと人 | HP+40 A | (TK = 40 | 2 130 A | \$ 14 |
| 部班 | TP+10 | | 2 首用·8 | |
| デからきた里 | DEF+5 H | 1 T+5 | 7 是社 的 | |
| 見手にな | NT+10 > | +1-10 | 医肾髓器 | |
| スポンサ | ATK+20 | DEF + 20 | ヤジレイモ | ンの例のも |
| すべてを・女せいぞ | ALL+90 | | Ther. | 0.89 |
| 单注签传 | ALL +50 | | 野い多り | * P |
| | | | | |

| 称号 | 装备效果 | 说明 |
|-----------|--------------|-----------------|
| *Ø\$ 2 ° | 7. | * \$4E m |
| を照ハンタ | HP+50 ATK+10 | 予数■多々己の的数人 |
| レイモ ンのデ | HP+50 TP-10 | ±9 ≥ 20 |
| レイモーノの狂き | HP+100 TP=20 | · 55 号,40 |
| コンボミ、老 | HP+10 ATK+15 | 之成10连击 |
| コンポ有段者 | HP+20 ATK+20 | 达收20连击 |
| コンポ乏人 | HP+40 ATK-40 | 图 30 € ± |
| 技マスタ | TP+50 ATK+50 | っ様全四特技 |
| おやじ | TP+10 | 19でカイウス、モディニガム |
| 入われたリカンソ | HP+50 DEF+50 | 被公都是情后获得 |
| 松井を全てた別 | ATK+30 | E 情報用 |
| すべてを・気せんど | Aux +90 | 完成这喜欢略 |
| やと当代 | ALL+50 | 杂》等"气烟至 |
| - | | |

| 称号 | 装备效果 | | 说明 | | |
|-----------|---------|----------|------------|--|--|
| 数分の音 | 7 | | + 1-1 + | | |
| 8.5 | HP+50 | TP_10 | 13 ± 20 | | |
| コンボン、そ | HP+10 . | C + ATA | 少院10年 | | |
| コンホ奇段名 | HP-20 . | ATK - 20 | 2 %20.8 + | | |
| コンホミス | HP-40 . | 5"x + 40 | J11430.4 T | | |
| 他の作品者 | TP+10 | N-+10 | 主式的人怪物行名 | | |
| 江光とのまる | TP+30 | 7 +25 | 自 資付 門 | | |
| すべてを メセルチ | ALL+90 | | 多成次中央38 | | |
| 介工 新传 | A +50 | | 群を名 対し 収集 | | |

| The same | 氏語え | Second . | i Trans |
|------------------|------|----------|----------|
| E | | | |
| 武器名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
| プロンスソ ト | × | | |
| スティ ルソ ト | 83 | そえ | 充 |
| タ スペイス | 106 | 1 2 | 无 |
| レイピア | 134 | 九元 | 无 |
| プラチナソ - ト | 50 | ~ £ | 无 |
| ミスリルソ ド | 172 | たも | 羌 |
| シンクレア 175 | * * | + | |
| サヘル | 198 | 五元 | 无 |
| ナイツソ ト | 200 | | - |
| シャムシ ル | 250 | - t. | 无 |
| ハセラ ト | 283 | そえ | え |
| ハロンソト | 285 | 九无 | 无 |
| テュランダル | 316 | たた | 无 |
| ブレイズサーベル | 297 | くりた | 人の石×5 |
| クラティウス | 35/2 | -,1 | I |
| ホワイトクラディウス | 420 | */无 | 自の結構× |
| ライトグラティウス | 155 | . I | HOTA HAD |

| シャインクラティウス | 525 | 九无 | 3076-6- |
|------------|-----|--------|-------------|
| セイントクラディウス | 612 | 474 | 30% |
| ホーリークラティウス | 700 | 元法 | 白の結晶×5 |
| キャバリア | 369 | 毛牙 | 无 |
| ホワイトキャバリア- | 442 | 光无 | 1の結晶・ |
| ライトキャバリア・ | 479 | 化质 | 100×466 - 1 |
| シャインキャバリアー | 563 | 光/无 | 自の体品・引 |
| セイントキャバリアー | 645 | #/# | 13の性品 *4 |
| ホーノーキャハリア | 738 | 15. 15 | 100 min - 5 |

| 武器名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
|----------|-----|------|----|
| ヒキナ スロット | 33 | 4.4 | カ |
| ロット | 51 | 无法 | 关 |
| シタ | 86 | 升/流 | Æ |
| ミトウム | 98 | 无/无 | 无 |
| ルヒ ワント | 122 | 元 九 | Æ |
| ワズラ | 156 | 九/九 | 无 |
| エクスタ・ベイト | 93 | 49/A | 九 |
| 8Cロット | 231 | 无无 | 无 |
| エンベリアルレイ | 244 | 如道 | 关 |
| シンティラ | 251 | ÃÃ | 五 |

| CP | | | |
|-------------|-----|-----|----|
| 鐵髓名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
| クレイモア | 17 | 4 4 | x |
| ムメイブレ ト | 87 | 九五 | 元 |
| ハスタ トソ ト | 41 | 元 元 | 无 |
| コラ・ダ | 184 | 元 元 | 无 |
| ツヴァイハンダ 279 | 无无 | £ | |
| アイスコフィン | 283 | 水坑 | 无 |
| トラゴンペイン | 308 | 无/光 | 无 |
| ファルクス | 329 | 无无 | 无 |
| ソウルイ タ 368 | 暗无 | 克 | |
| イファルジェント | 380 | 无无 | 无 |
| | | | |

| A STATE OF THE PARTY OF THE PAR | | | |
|--|-----|------------------|-------------|
| 武器名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
| ブロンスアクス | 56 | 九无 | A |
| バトルアクス | 98 | 元/元 | 无 |
| 15WK. F | 165 | 无/无 | 无 |
| バルディッシュ | 198 | 无无 | 无 |
| ラビリス | 291 | 无/元 | 天 |
| グレシャルアイ | 298 | 水/无 | 无 |
| ルアリットレイジ | 316 | 从无 | 无 |
| パニッシャ 325 | 无疣 | 无 | |
| クリ ヴァ | 358 | 无/无 | 开 |
| バハムートティア | 392 | 九/元 | 老 |
| ホワイトハハム トティア | 470 | 水水 | 与の結晶、1 |
| ライトバンム トティア | 509 | 九/无 | 自の特島×2 |
| シャインハハム・トティア | 588 | 光光 | 300×646 + 3 |
| セイントハハム トティア | 686 | 光/无 | 白の結晶×4 |
| ホノハルトナイア | 2B4 | w _J * | 3の 8-5 |
| | | | |



"游戏中的城市漏面,虽然是掌机平台、但仍然衰现出 TMR的使用证明

| C. 1. | 2 / 1 / 1 / 1 / 1 | | |
|----------|-------------------|------------------|----|
| 武器名称 | 攻击力 | 特性 | 备注 |
| ヒキナ スロノト | 54 | 1 1 | ~ |
| 110 | 51 | 无法 | 无 |
| シタ | 86 | ň ž | £ |
| 3174 | 98 | 开力 | 五 |
| ルヒ ワント | 122 | f. 7 " | 无 |
| ワズラ | 156 | 无/无 | T. |
| エクスターペイト | 193 | 培え | A |
| BCDVF | 231 | 无,无 | 无 |
| エンベリアルレイ | 244 | υ λ * | 无 |
| シンティラ | 25 | 无力 | Ŧ |



川の人気



但是蒙特利尔斯游戏的具体进行 世界中发生的故事。无论有没有玩过 版的玩家都应该好好去体金这个游戏。 有条件的话一定要玩XBOX版。

在PC与XBOX360版《分裂编纂 双管》 》发言之后不到羊月,PSZ与XBOX斯布来 大家见面了。这个版本的《双重阅读》是 以下首称"蒙特利尔威"),虽然游戏 从事主线与上海小组开发的C和XXXX The second second second 漢的向名游戏 (以下傳教 上海縣

元过前作的玩家对于游戏中的武器度够 比较熟悉的了。Sim的基本或著是一把 的攻击,除此之外,Sim的武器主要分字等 Nob地两种,技二键(X)装备之后,Mat (R) 射击,手枪的普遍比步横小横多 医含胸部行动,和往常一样,本作中手 最大用途还是干扰或者破坏照明设备。 **建高规模做从养装置,有的灯可以直接方** · 權破坏、有的別因为義養防护装置光法 (在XBOX版中,可以直接打坏的灯

就可以使这些装置失去作用一段时间 用。充分利用好时间差、就可以使电影 摄像头、激光等监视装置暂时停止运车



| 海水田田

和上海版不一样。蒙特利尔版在 IONSA組設下达的不同任务。在完成之后就 以获得相应的信任度,但是,两个编织



信任成在一个计算器上,也就是说其 方的偏任底上升的同时另外一方的信 度必然会下降,例此Sam必须在执行任务的 耐健素边都要概念。不然的话想快就会 现然任度一边侧的局窗,达对于"身在 常心在汉"的Sam来说可是大大的不利。他 度极端化的最终结果要么是二五仔Samil 识验、要么是Sem与_BA沆瀣一气,彻底多 药分支、并且影响游戏结局。因此要将 游戏的全部情节都打出来,就得把握好信 会出現分支達項,好好把握这些分別 活就可以使信任度按無你的要求发展。 念美中、基金出现JBA Is NSA针像相对 美要求, 该怎么办还是大家随见

軟特利尔版的《双重阅读》目前有 XMOX、NGC三个版本,即将发售的PSS 也会移植这部作品。下面的操作指南与攻 ■内容以目前在国内玩家数量最多的PS2和 (BOX服为准、除本来外、后额介绍的健位 ☆SQM 括号内为XBOX版。另外攻略法程 S2服为主,XBOX服有一些个别的地方 其是影和歌人配置和PS2版有较大出入 家在玩的时候责着3D地图就可以看明白

☆ 福和 46-24 for (5-18 a):

Justine W ち向键上 方向键上 打开ENF仪 · 维 · 提 5 . IF do + do 15 1) 市向键右 方向键右 打井林群像位 215 97 化首攻击 使用主流器 1H2 \$ 1/5

技術功能

Wh te 打开装备画面 包坡行动 校 中福田

接下右桅杆 主观视角 装备 取消聚备 取 古指令 大身

确认指令 行助 3 开始收敛所

本系例的网络对战在以前的《分裂细 中教育了、上海版《双量问读》也有 有点像《天诛》的双人合作模式、屏幕 在任务当中有许多情况下需要两人 作或者分头符論。和必须要上海的online 建式相比, 这个模式更适合没有网络条件 的玩歌们。除了解幕省点审之外,其他为 《还是很不错的,大家有条件的话、可以 **《原则友们证一位,不过本皮肤主要介绍**



还是历代最重要的单人游戏模式(So XBOX版的《分聚编》 双重间谍》 が依XROX Live的事本 教展H-PS2所要好-**鉴**。不过不得版本和主机的网络模式能包 通闸则不得而知,实际上、腐内有条件。

) 灣口信仰

和MGS編出、《分型細胞》更讲究作品 内隐器性。Sam的身手是然一流,但是一旦 被敌人激现,下场是很惨的,游戏高面右 下角的地方是Sam的状态性,中间的头像来 示暴露度,越機關則说明隐藏得離好,如 果完全里示出来的诱紋察客易被歌人发现。 本力值, 美到没有的话则会死亡 (基本上 Sim是從不住職人几億的)。左边是发出声 等的音動,走職、开榜都会产生一定的声 做人者爱敬之后会产生不同程度的要 如無功能太大的话。他们很容易辨分

HSam的位置并且立刻发动攻击。有管报率 置的地方、管接金分为4个等级、等级裁定 的话启动的监视整置则越来。一



減紅色、輸过去就会破塊死。 的地方墙上有药箱 体力损耗之后可以 那里补充,一次将体力加满。Namei速度 可以补充三次

▶天**王**Sarah Fisher

SA的工作人员Regen Burns。在1988年 "艰难的生活。没有考录,父亲又经常曹 己的真实处境。这使蝇无时无鲜不在担 在2003年8月,她从离中毕业最入大 008年,至为一名司机酒后驾车导致 事故不幸身亡,总的来说,这个人特别 于天生命苦的美型、虽然在游戏存在第一个 表飞机里的电脑。还可以看到她写像Samin

E部门NSA工作人员Williams的办公室里等

《一阵詹促的电话转声、电话的另外一篇

是原NSA的特工人员,曾经执行过多次绝

家件事的Sam Flither、要在的物质是恐怖類

织 BA (John Brown a Army) 的一名康 Williams正在調查Sampy 犯職活

制計被调查的还有Sam原来的上到Lambart

ammer Williams 组约市内有一颗成力巨 大的炸弹即将引爆。而他现在要做的就是

##NSA和他一起将这场灾难消弭于无影

2中。这一切是怎么回事? 原先以执行反

电子解件、维不到这是绝和父亲的量后 大量值。Sarott是因为缺的使用自要不 表志清潔。Lentert新聞快通讨执行任务事务 操作,这应该也是天间中Sarah的希望

么游戏里的人物名字和第一样呢?



告诉他们、一架直升飞机意外地停在了冰 两外面的平台上,看来他们是来取场在外 面的货物的,赶紧去着一带。谁知知们还

没返回票里,直升飞机就已经飞走了。原

地只剩下两个守卫。Lambert要San量下他

]的姓命、好赞回去审问。这时候要用:

收拾了这两个家伙之后,顺着树才走

的器回到高台上面。注意前面有能人在

领之后四处打探,盖他不注意绕到背后把

微挟持,推到薄冰的地方,接×键(A

可以把他銀下去。虽然效果没有以下 人来得震撼,不过也是能有意思的,

趣味?) 收拾掉这两人之后就可以爬

操作者,打开大门了。进去之后看到

Hisham把Sam托上去 基下来Sam數學

首先要应付的是走过来的警卫。最后 办法是在他过来之前维到管子上前。 拉 度×键 (A键) 将其脖子扭断,杀人无声。之

順着管子一直爬过去。爬到上面转弯 最后来到上一层的栏杆旁边。这时正好有 个人走过来,接下来就是《分裂细胞》系

列中量饱除的招牌动作之——技×槽(A

蒙) 排述个家伙从上第一类校下来,只要

他的惨叫声不被别人听到,这就是一次变

英的暗杀狼狈,之后爬上去沿着路走。割 开弹料布的带子等维前进,Sem成功场滑

况,前面一片涂里 计时候数据要停用表

视仪了, 找到水帮的开关之后启动, 水闸

会打开, 然后顺着梯子下到下面一层的水

从打开的闸门摆进去。在左边有极管

斯著往上爬。到头之后扒住上面的台

读时Lembert要求Sam在工厂量需要作

到那里按×做 (A號) 可以

打倒,这样安全

John Brower's Army 在游戏坚持一

恐怖難訳,但是John Brown(约翰·布朗) 在美国历史上是一位著名的英雄人物。他 所生活的19世纪上李叶的美殿,是奴隶制 集制,竟然组织武装要领威胁和杀率 虚规主义者。作为度效运动的支持者 · 右侧並存了和平该判的想法,组织D 兵队伍沉湎打击了奴隶主的难调兵,使奴 宣誓者堪萨斯不能修行。1959年、葡萄领 人袭击弗吉尼亚州的输油斯波口、准备 取罪火库的被备,细规更大规模的起义。 是她们被瞬讯赶来的南方军队包围。 这两天一套的战斗之后,包括约翰·布里 西个儿子在内的10多人战死,他自己则被打



↑著名基雄的名字被集件分子利用 伤后俘虏。1059年12月2日,约翰·奈朗蒙 **弗吉尼亚州法院判处死刑。在截义之前** 他留下的建言是:"我,药精一有明,我 墨佐只有用鲜血才能清洗这个有效的国 的暴暴。这些我自以为不需要流很多血 就可以無到一点,現在我认为这种想法是 简他的预查也成为现实。[1]

爆发的南北城争,以双方阵亡62万人的孔 价格结了美丽的奴隶制度。 完全不惊动他们不太害毒、只好胃险养出

点声音、映一个人开门出来,然后想办法 把他放偶。再进业对付另外一个(能不休 动最好)。之后顺楼梯再往上,来到一处 栏科那里,戴下去。

这里有几道激光,先把它们解决了。之 后San来到一个炎熱的地方。原来是無疑 **师,爬上梯子之后小心翼翼地等吊桥过来** 去之后自动到达对商。下面的雇子里有 这时候应该尽快收拾掉他、履子里那个有 好对付了。之后在腰子里放炸药,从另外 -海门出去、沿着梯子下到底下一层 从门那里出去。统到前面的屋中,干掉两 个守卫之后安装最后一个炸弹。然后顺着 小门上榜梯、禁过监视器之后来到 面的原子,取得电脑中的资料,包括实主 各单和下面大门的密码。

和Hisham赶快离开这里。在Sam的反复语 间下,Lambert告诉他,他的女儿Sarah出 事,现在赶紧用削才得到的密码打开门 居、接Sam的直升飞机就在外面。在 k島之后,Lambert将Sarah遭遇车辆引 演集告诉了Sim,他里然无法赚 是这个事实。自己的亲生骨肉死于非命 换了谁也不能接受。这成了Sam心中永远 的病,他能够支限这巨大的打击吗



就后就可以放心地到

头、沿着梯子爬上去。 在上层的另外一头将炸弹安

等強人走过来的时候故伎重施把他打

下来,然后搬上来。沿路走到尽头打开 郑ຼ 有2个人在说话。不要要会他 贴着塘边的黑影情倒走。他们不会发 世体。来到前面的门之后要注意这里的模 象头和激光防御。用手枪的副武器可以使 其舊时失異,之居經濟走过去被好了。測 开他们之后翻越栏杆来到下面,走到头翻 上去之后调查设备。被下炸弹之后开门出 級开攝像头和激光开對上面一應 **伸分子正在这里做什么交易。**

m从这些人的谈话中得知,他们要交 易的货物是一件具有大规模杀伤力的武器 红色水银",而买家之一就是美国本土 恐怖组织 John Brown s Aveny (JBA 他的附件Sticky Shocks 将他们击倒。打倒 的头自Emile Dutraine。不过他似乎没有将 到振要的东西、十分催火地离开了。之是 人后赶紧跑藏、另外一人会警觉地凑过 宗、躲这一些,等他敢松昏偏之后再得其 sam得知这里没有储备这种武器,他现在 要做的是得到赏譽的相关资料。先被制作 原子里巡视的人,然后看里面那合绿色屏 等的电脑,进不去的话怎么调查呢? 只要 被下R3(右螺杆),就可以用电子设备声 接扫描屏幕上的内容并且遥控电脑,先进 吧。之后要进行的是电子破解的工作。 个破解不再是寻找數字,而是调整屏幕上 9綠色波敏,使其与紅色波纹吻合戴可 打开棚,实际上并不难。取得了资料之后 赶紧走,搬门之后来到前岗的走廊。到了 上面一层,在这里可以利用装窄的墙盖间

陳獻上去懷在中间, 蒙蒙人走过来的討候

前面拥锁了。之后往前走。 小心激光、再往里有两个人 在機理设备、先打开门引出 一人。可以報在黑暗中等值 就后来到这问着子的另

好,打开开关,从右手边的梯子下来就 以直接出门了。之后隐藏前进,Sam顺着 梯子来到下面一层。钻过狭窄的地方之后 会发现这里有2个输人,门上还有赖、夏瑟

ASam怎么会成为恐怖分子的向伙? 盖 **切都得从一年前的一次行动说起**

首要任务 CHELON-秘密潜入电力 找到武器实主的名单 从東广維銀 次要任务 ECHELON.

保护外面的货物。 ▶打倒2名意人看守而不杀死他们 得到武器的设计资料 在唯厂内安放炸弹

Sam在Lambert的命令下 when Hemza一起潜入位于冰岛的一间电 **非常是恐怖分子制造武器的秘**视 步,发现冰塘旁边有一个恐怖分子在 伙理话,特他们结束通讯之后,侧 ·特其一把抓住,之后杀死还是弊看到 便了,接着向前来到一个高台处。这些 帮助Hisham爬上去之后他会把你找



取得对讲机为越狱懒准备 ◆在医务室找到药品 ◆与Jamle Washington会合 →从書气室中救出Jamie



之后揭开牢房的镇。在前面放料 品的地方拿到治伤的外用药。再出去看到 前面有两个警察在贴填站立、先髁决近处 那个,再慢慢绕过去将远处 通到另外一类機道

100差乱打倒了一个警察。 近果用才

数据を78ambero (計可以は事業を上金額) 枪来防身, 否则的话就只好拿小刀侵势

> 的打傷。之后來到一处有權 示的地方看Janual L去 会给你打开下面的门、沿着 察正章他指看要達施的犯人 上去把他打翻。前套向右 通过,好在高处有个间门



佛改犯人死亡记录

找到隐藏的数据者 有人说,如果困难没有让你完主 你全变得更坚强。Sam正是这样一 anbart给他布置了一个看上去被唯接^有 犯罪,然后进入监狱。Sam需要其 all Jernie Washington的BA小头目。 地域,并且顺利打入。BA内部

Jerne要Sam去會一部对讲 6. 大从床下的测里钻出去,然后拿 動下翻繪刻对面、爬上梯子 ■住管子─直往尽头走,过了阳台。 三子前、把童子上的領域开就可以看到 面的办公室了。她那个餐房短暂出 拿到对送机赶紧往回跑。 巡逻的警 第马上就会回到一开始的牢房门口、只有 分别转的时间。阅去的路上还有个警察者 **8月得事,从上面落下去哪個他是最好的** 之后警察会告诉Sem有人来探信例 域头自动切换到会商宣

来这里看Sam的当然是Lambert。 音音识 am,这黑即将上演一出"暴驹" 时候要"纷助越狱"。但是有一个名词 Barryam的犯人最不能杀的, NSA还要从他 身上得到更多情经。此时的Bambam,契實

会面结束之后是放风时间,Sam听到 e在健身房和Bamham争秒,急忙赶到那 结果正赶上Barham要杀死Jamin, 这怎 可以,Sim--个箭步上去制服住Bartam。之 Jamie都会被整卫扔过来的毒气手榴弹 等能们酸来的时候,监狱暴动

把火浇灭、再往前走是食堂。里面两个需 **秦处于戒备状态。可以先把一** · 安全之后从左边 上機構。到前第一处有道 地方钻进去。到另一头出来,销售 質的密码。然后打开密码等,前面往2 过年房之后進入一间着火的屋 到尽头可以找到出口, 进入牢房区

Sam好不容易快要提出監獄、超发逐 行。这家伙自己四处混闹、结果 了毒气室。现在必须在他挂掉之前去 但是现在的情况也不够乐观。前面的 房区有2个警察在巡逻。最好的办法是影 墙上梯梯, 在2樣和3號中间的部分攀上 直線到对面。这對注意那里的 在他走远之后从管子上下来,钻进 的道风道。出来之后沿着梯子下来 进入另一个通风道、出来之后第子里有2 警察在派逻、贴着方边震影的场方一直 选到头,过了**全属探测器的小**门之后通 善气变所在的棒道、第一间原子要没 从基準於通风管道可以直接即到達 气室的控制合前面 摄纸机器使机器体 设施 汶时外面的两个等节编译客了 州 其不意地收拾掉他们。然后从前面的观众 端下到毒气室里,打倒守卫放出Jamie,前 后两人从外面的出口批到通向教堂的模 上去之后再把Jamie托上去让他给自己 开门,之后两人接进了教堂。 (在去教堂 前往下走,可以在停户房找到NSA需要

被念里有2个警察在進遊。不必理会他 **越馬獲到左边的办公室里**, 先把电脑 和Jarras就过了死人,之后再得到前面的视 禅上、沿着管子爬到对面,把绳子单下 再酶秘地利用蝇子爬到是顶上。(祖 但是要注意警卫的行动。)

在屋顶干掉一个守卫之后,抓骗进入 接樣的下一點, 打开门戴Jamie出来, 對量 下面一层,出口就在前海:配合棚过墙之 着小心地戰到下面,Survitulemie自由了。为

感谢Sarr的帮助、Jana决定等他介绍给自 英大timile Dufaiene,就是一开始在冰点 则不"打色水锡"的那个人。



在4个变压器保险单中做手腕 入侵JBA服务基 完成任务后回到自由区域

等Cole Yaeger的情况秘报验Emile CHELON: 将Cole Yaeger的情况被报给Lambert

在计算机中发送领情报 ECHELON:

扫描Enrica的指纹 在Jerrie的推荐下,Sampli 功地潜入

aA的内部,他们的总部在美国南方的和 與尔良。除了Jamle和Emile之外,JBA的骨 成员还有几人,Moss中尉,BA基地拿 务的负责人,Errica模士、负责效益装备的 女恐怖分子。导、J. Sykes,开发-BA的安 全寨线,还有一人名叫Cole Yanger,是Grile 的課班,但是最近他似乎有什么可樂的举 油。为了不引起。BA成员的怀疑,Sem蒙蒙 潜入了基地的赞制区域,完成Lamber交给 他的任务。 首先要注意的是, Sam在管制区域活动

的时候,身上只有发射橡皮子弹的手枪作 为武器,必须近距离射中微人头部才能使 其齒脈。实际上,它的主要作用还是用劃 电磁波于优各种警戒装置, 包悬它 对纖維的要求十分等刻。所以在面对攝像 激光等探测装置的时候,要讲究眼 学快、枪法准。这个只要多新一抹前 可以世界 不易福建

m的任务是调整,BA基地的变压器内 的保险丝,以干扰它们的正常工作、美压 位置分别在入口、楼顶、仓库和外面 后院集船的地方(XBOX版有一个美压器的 位置不一样,在Loading Bay)。一般来 量。PS2版步下面的路线比较容易

首先进入入口。 调整第一个变压器 然后遊戲來,顯着梯子爬上標底,上強有 不人 /luns類解讨飲建業干燥格 调查 李技器 道等ラ医用到離落模対多的値 方。有个地方的洞可以爬进去,到屋子里 之后能几辆就可以到仓库的入口。变压器 就在不远的地方。 调整结束之后到旁边的 尚仓库(注意隐蔽), Moss和两个手下 **省鄰屋、想在他们三个额皮底下做事不容** 易,可以考虑先在黑暗中收拾一两个。





后得三人全量KO,然后调查Moss办公室的 电脑,发送偏偏报之后出行,从另外一 门口进入到后就、注意有两个人在茅 曼。 避开或者收拾掉他们之后找到最后 个变压器。调整之后Lambert又叫Sam去三 機約JBA服务器。略有好几条、最简单的 是退回到最开始的地方,直接爬上屋顶进 人三樓、蘇开警卫和监视器之后来到服务 **基本内、里面有两处激光、干扰之后进到** 漫画,调查服务器即可。这里面有Cole Yaaga 写绘网伙的加密的电子邮件、破無 之后可以查看,随后就是决定将其送给 Emile还是Lambert,如果给Lambert的话,Colo 将成为NSA的成人,而发给Emile的话,最 義的二五仔的下场是什么样。大家自己去 · 基之发绘造、读的信任度就会上 这时候应该权衡利弊,根据当时的信任

这些工作完成之后还有个分支任务,被 mon的推破,她的房间桌子上就有,不过 在後東指紋之前要把灯光掉,手枪干扰煎豆 似了,提取指纹之后立刻按照原路返回到原 頂的,順着梯子滑下来,回到自由区域,有



首要任务 。得到车站的进入密码 製法研室軟業并目控制> 切斯列车和外界的联系

矛盾任务 **美杯长克兰**

ECHELON ◆不能杀死站· 次要任务 ECHELON.

◆ 放練后面的末順。

2008年11有31日(不要问报为什么) 自杂有31天 反正维效果导致水层的 Sam开始执行JBA布置的第一个任 始持禁满黄金和观妙的列车。由于 则实"红色水银"需要大量的资金。此 的财政支出负担不起、所以Emile才想出 这么个搜主策。Envice与Sern共同负责这次 行动,首先二人要潜入纽约市的地下铁道 来到推行专列所在的秘密

> 车站,并且从站长那里得到 必要的密码。Emile让Sam杀 掉所有发现他们的人,而 ambert制事求Sam量制 "零 。要推两者都达成的 话当然是尽量做到不被人发 现。但是站长却是躲不掉的。所 布置双方新的矛盾。另外。 ambert为了让Sam使用順手 的武器、居然以军火高的身 份将SC Pistol和SC Ritle实验

TAMA XINTENSARION NO MEMBERS 李蓉岭等端上去。 然后再让给拉上来

来到前面有风扇的地方,被Enrica展 **密宣、地会将风扇的**开头 前分头行动,Sim爬过风扇来到蓬风管 出去之后收拾等一个誊型。过走廊 人屬豐房间,另一个家伙在哪里进行。 操作业,趁他全神贯法又有电焊强光掩 的当儿、赶紧溜过去,进一扇小门。之 个警察顺着楼梯往下走到门廊里和 月外一个管察说话,不要理他,看到模过 然后按△號 (Y號) 把觸收起來, 名 **,人丝毫没有察觉的情况下潜入新的房间**。这 **没有一节修进中的车厢,何个备卫都很确** 事。如果躲不开的话就逐个击倒。之后来 **监视模都看时失真了,能这个机会赶紧钻** 支機測,爬上管子。从一处有緊難的地方 过去。星面两个世卫正在谈话,不要理 们,等一会几其中一个会离开,腹出来 論博。之后贴着右边来到站长室附近 鳳瞻的地方等倫拉士(打倒像的语可以得)可定下),再轮较电推开站长 - 站长这家伙虽然自拥有N多量

厚决站长之后调查电脑, 得到开门的 ng,打开门清出去,前面还有2个m 点般的诱可以拥拿易掺去过多。 医垂

他们就漫上车有点难度、看大家和机应

前摸索。车厢内的灯可以弄灭,但是要卫

并不好对付,实在不行就用手被杀几个

得后半载车厢甩掉,减少政府的损失

这时就要从车顶爬过去。虽然上面时不同

有钱管阻挡,但是Sam会自动地躲闪。所

《不必担心像《生死时渡》的反源一样被

去半个脑袋的事情发生。警卫有时会爬 来,但是他们有一定的概率会被除纲物

过了两节车搬之后,倒数第二节车搬

列车开动了,Sam从最后一节发展向

注意摄像头和激光、走过两三节军师 后,前面的车门无法打开。(此时可以

限 如果想得到JBA的信任的话、触激于

印几个 蒙斯钻进去可以关神通信 决理 有如血 所以即使學点伤表无所谓、量足 来到京本 選擇有量房两个雙卫、不付值 们售正在打盹、先把灯干扰之后再拿枪收



排掉,至少先干掉一个也好。收拾了这两 家伙之后, 纳特任务算是成功了

Jamie将道岔口扳下,列车以全道蒙的 类路的尽美,尽管司机试图劝照Serr. 是仍然无济于事。随着一声医响、蒙有无 数现势和黄金的列车冲出铁轨,在一个地 铁车站停了下来。Sam本以为这次任务可 拟尽可能少地伤人,但是看到被灭口的司 机和衡卫们的尸体,他意识到,这次的的 旅行功能統計清潔似乎已兼觀謝了原來所



Enikase集列機 **MEdical**法语识象 **海体等并且与Enrice** 学之后编纂

a salebook NEW A

MONTH ON **电影演者名单** ●使发油机等止運輸 **開始を保証機関を基**

得到的钱购买了"红色水 并且准备使用它来发 动大规模的袭击活动,但是 在这之前,JBA需要实验 这种新武器的性能。据说 見要一个棒球大小的 紅色

水板 在催化剂的作用下可以产生横当于 2500吨作药的破坏力。BA等一个"红色 水體 样本的炸弹器密运送到最西哥科祖 柳尔海域的一艘聯繫上,Sam和Envice被源 進去那里安裝和引爆炸弹。Enrica将自己 的手机改装成道控幕,只要在船的通讯方 线上安装接受设备、截可以一个电话使炸 弹弹发,而Lambert则要求Sam健止这次爆 炸。而且NSA的上級官员Williams (就是 游戏一开始和Sam逼电话的那个》担心他 们的阻止行动失败。因此通知当地的政府 增減了大量武装有自动武器的军队守卫者 機上。但此时Sam和Enrice已经看廊。推

口出去。外面有两个士兵、他们都是有 突击步枪的,绝对不能要冲。抓好时机将 里有监视装置。用手枪干扰后、贴左边

前面是或各种严的大厅。XBOX斯 · 施爾字伯科支索書表 7. 1887 · 油 752新並只好被單的地方走了。在这事使 用爛幕手榴弹的话风险比较大,但是有的 时候还是有效果的,大家可以试

混过大厅之后。Sam上楼梯(此处有 来到游轮的通讯天线下面。Enrics 正在上面等者,只要帮她是一下就可以把 炸彈的起爆天线安在上面了。然后展着 forion进入通讯塔,帮她跳到蝴栏那边。2 后她会解你打开电器间的输、只要回到例 才音乐酒吧那里,走右边的门戴可以了 第上十分危險、小心为妙》。Sem来到海 2. 右边的小门,进去之后找到了电梯 但是还得往下就一层才能进入,打开单子 之后就可以乘坐电梯了。Sam來對下面 展,这里是轮船的动力室。Lambut要求 美上这里的发动机,这样的话船不会 海海岸太近、即使爆炸了也可以将提头来 少到最小的基度。但是炸弹不在这里

束绳炸弹,然后再返回来。 前这里还是模念教育

后在前面找到出口,那里通 向轮舶的搬料舱。商上还有 激人, 干掉他之后继续 ,到機科能之后用电子

被解打开里面的门锁、炸弹 能在星票的小量上。可愿的是存货弹的第 不是就还有错,你说一开始执行任务的财 候就把钥匙给费好不好… 原路返回动力室,从一整线 Enrico在基準等者。把炸弹交给

當后再報納能过去就可以 Sarnman TErrico的手机,現在全线在 養炸藥 San的內心展开了激烈的無權当 東在景間止炸弾爆炸的唯一机会。 是不及對於手机上传病器的话 無上的 2000多条件会验基础于一旦、面如果积少 爆炸、那么死掉的操有可能是Enrice等 自己。是两个人的性命重要,还是2000个

安斯上,无论选择哪个,Sam和Erric 都会没事。但是如果能不爆炸的话,他 養威惡的Emile会等強们再人將打一頓。 但是由于别人的对理。他始终没有下杀手。实 無上、与其说这位老大會不得自己的

完成,Emile还實不开Sem和Enrica。但是

·括又復陷来,Williams知道船上有炸藥

不但没有藏散船上的人员,反而把他们 椰关了起来,这不是明摆着拿这2000多 字民的生命开玩笑么? 不过这些事情本 和Lambert的行动拍有很大意见。毕竟洲 表。过了一间音乐通吧之后(有2人用: 入除人内部并不無味着要替致人做一切工

任务要执行

海海67 東京信仰 時候抽乾上檢查部出票

多新融油舱上的向 **MARKET**

等抽轮周围的炸药全部拆除 ECHELON

收集船舱人员资料 在船上安美麗館墓

iam被JBA涨進到便罗斯等要茨克海域 - 總油轮附近、他的任务是前持这股 由于这是冬天的温度概任(夏天湿度的 **R以蘇聯於**亦在海中。蘇的主大衛 的只是这艘艏,至于船上的人则一张不 包括在起海围游荡的那样虚假只在内

art告诉Sam,船下的磨领兵不能 後後 必须客几个活口给NSA常讯。 所以執行任务的討侯尽量别杀人。至少得 國下几个數量了。 这些雇佣兵在船的展展 设置了炸药想把冰炸开,现在要争取时间 相止他们的爆破行为。另外还要切断他们 和外界的联系,调查那些发着绿光的电脑 就可以将联系切断。电脑一共有5台 搜索一段时间才能找到。几个任务并在-Sunta未免有些招架不住。

先从最容易的做起。直前就有一台电 海蔽在阴略的地方。在别人着不 到的財保得其打倒,是这一美必须做 劉 約 。 龍曆義到有油灯的地方。 俱兵正走过来,藏在睢处杀他个推手不足 之后沿着路继续走,注意有的地方指着。 用火把,亮光很厉害。前面有两个人、仍 然果用各个击破的战术,单侧他们之后继 续往前,钻进一个冰洞。爬到出口的时候。 看到外面有一个人,等他转身之后再出去 收拾他、然后沿左边的绳子下去,看到前 **孫韓楚。雖而第三个人从远处走出來、**與 而的一个军用帐篷里。 调查其中的电脑 幼能第二处联系

之后前面的路有分支。先走右边,跨 上有Wall Mine。在这种武器面前一定不要 乳肿、用极缓慢的速度接近之后、按照提 震败可以拆除它们。据为己有。但是要注

然后立刻輸出去 依法统制就可以解决

只有在暴灯亮的时候才能拆。红灯头 对新的话必定全爆炸! 按到第三合电影 **藤葉果。無后經过几处帶激光監視的#** 株之后、来到一个山湖、泉田有三个) 恐他们收拾之后来到电脑跟前。切断第四 **地联系。之后继续往外走,**克斯尽头之后 看到一片冰塘,用枪打开之后从这里攀着 力無等下,回到刚才帐篷那里,然后再回 分岔处向左、跨上还是有Wall Minn。并 美别头之后发现油轮和三个十兵。有 ·伯分别放例,找到电脑、切断最后—— 表票。另外他仍外冰山的炸药也有一处在 *型、受破坏的话现在就破坏吧、之后从 **《火杷的地方钻水洞,到达货轮廊下。途里** 一片無暗,这样就好办了。被个收款他 ()之后,在船的一项拆得另外一处炸药 然后顺着绳子上船就可以了。

· 赫之后,Lambert要求Sam查清验」 內屋鄉,可是怎么查呢?最简单的办法就 "自技學問" 、只要暴露在敌人自前,



E 毕房里自教的,用摘领的方法揭开与 话说图来,PS3版没复动的话可怎 A 展船原来是运售品的。之后在原子里拿 己的全部要各(看来这些杂兵的有 MGS的也高不到哪里去,把人和准备包 1 . 然后开始搜索解 (着3DMAP與可) 最后在權上找到 船长室,不料这个面换的家伙民效设置 高爆炸时间只有10分钟了。在最短

来到底舱,首先拆除墙上的第一个炸 炸弹由四组线组成,途中哪根线手辆 有層效感的话就先剪釋機,剪到不實的线 內诺戰立刻爆炸。说起来拆炸弹并不 这之后丧心病狂的悬长束然把时期 图3分钟、赶紧敲下去、第二和第 拆完之后立刻下左走, 上梯子, 量 **小作業本上官、全部折空ラ影・計事** ·找絕长算账了。

+间内赶回底舱

这时候从船舶的左边施 多上去,小心路上埋伏的草 這时候要見活运用各种 说水雕蔽自己,消灭敌人。-直上到斯之后先用干扰使自 3机枪失翼,再走上去。开 条样得事的敌人,爬上 再使一合机枪失罪, 蒙 裂进入油耙的控制塔 控制室型安装跟踪器 景



Taldir hite

《清除存托序的放人之间》 **非洲在**

Mil-Halvan 物能能

HEHELON:

Maria Paris Martin Maria

am作为Emile的贴身保镖来到了刚果 完主共和國的首都金沙萨。Emile这次要 和另外两名恐怖分子的美国Taktir与Manacus 开会、会议内容是利用"红色水银"在美 国发动恐怖袭击。5000在"休息"的时候 15了会议内容。这些恐怖分子的计划这 云龍过了Lembert的估算。Sem也量识到事 資的严重性。具有讽刺意义的是,Sam作 为卧底进入。BA内部的目的是要阻止他们 爆破计划,但是他后来为BA执行的 **美包括劫拘运参列车、夺取油轮等等都是** 这个计划完成的必要条件,假如没有Sam 的参与,"红色水银"恐怖袭击计划根本 就无法完成。难怪Sam和Lambert会被 Villiams怀疑,本来这就是一件风险率



表两个 "合作伙伴"似乎也很不信任,他 如果这次会读破裂的话,他就 须负责安全撤退的任务、听完全议内书 Sam要调查其他两支恐怖组织的意 并且能Emile指告。Emile要求San質的 现在Sam在机械家的下水道量,小心地等 到前面,到隔壁的崖中。那个人正在修理 和善, 不要要处, 情情到前面打开门, 则 样不要理那个推進望瞭觉的人,直接上电 **科夫婆上師可、谁知道申福走了一半申録** 等了,这里整天打仗,停电只是家常便信 海巴、没办法、自己爬上去吧、外面有2



个人,找准机会提出去。 機道里有两人来 回進運,还有监视装置。这时候最好还是 利用轰炸的间歇黑暗时间通过,走右边可 以上機構。然后來到1002房门前,抓门遊 去、找到钥匙卡。 雅后拐到左边、用钥匙 卡打开一间房门。在里面的电脑上发现

oud演出的邮件。这家伙果然对Emile 怀有异心。得到这些资料之后会自动发 維NSA、信任度得到小幅度的平衡。在 另外一个房间找到另外一份资料(在文 作柜里),这是Emile需要的。如果不上 10種。在B種可以找到Emile的房间,無门 的语可以和他联系。右边的房间就是他们 的机密資料保存地点,必須用钥匙卡或者 电子破解才能进入、先在这一层的电脑中 **豪奢恼息、然后摸到楼上一层,在里面房** 间找到电子保险柜、破绑之后得到他们的 行动计划,COPY之后从这一层的门出 来。《戒者直接从10模进什么一层,反律 执行也可以。1

收集全部资料之后,Sam到Emile所在 的房间推告。Emile告诉她、要和这些人 尽量合作,并且利用他们。而且他还对 n说,Takfir的组织内部有一个阿诺,如 果除掉他的话可以很好地拉拢他们。而这 个人正是CIA的Hisham Hanne, Sam的老相 Samma识到现在很危险。于是立刻与 bart職長。Lembert告訴Sert,要將Hishan 帝封楼下停车场,帮助他逃走

间赛2个人逃避的大厅,辗转来到-Hisham正在筹盟。他受了伤,看来 美帮他送出去并不拿高。确认一下地员 首先萬开疆子,到有水池的一间脏 干掉守卫之后走左边的小门, 游引 后有走右边的门。花圃里有几个个人,用 一个一个消灭。最后来到车廊、干掉 (如果要执行Emile的指令,可 以在这里杀死Hisham,然后把他的尸体藏 在汽车里,装上炸弹引爆---不过为了 NSA的信任、最好不要这么做。

Hisham成功達素之后,Samplemile 汇 报说他没有找到目标。于是5mio要Sam清晰 直升 k机弹机坪的所有能人,然后撤离。Same 到原来水池左边的房间,这回走左边的 门、可以看到停机坪、但是这里输入排 只好单能们落单的时候狠击消灭。杀 死全部敌人之后,那里还剩一辆绳克。虽 然纯管射不到你,但是仍然需要清除。在 坦克背面安装炸弹、走过一点、一声反响 之后、Sem藏可以离开这个鬼地方了。



首要任务

◆東得Emile的联系名单

18 261 marks ◆拆除运用Nagryalle的技术 Samilife JBA Middle

#备·和Lambert監察 接电设 In M. Willems . Mr. W. S. Sen Lambert被Emile的人抓起来

United States

原来Lambart当初为Sem提供武器而实 SC複各線、BA,早就受到Emile的怀疑。 后 来有人赞Emile发了一封电子邮件、说与 他们交易的军火海本人早在几年前就 現在这个(Lambert)是曾名的。发 在想教他的活只有一个办法,在JBA的电 脑中缘改资料,挑茧他的身份。如果不这 么做的话,Lambert就会被杀死。Williams 考阅地向Serf提出建议,要他看到Lambert 以确保计划的顺利实施。Sam对Williams的 幸灾乐辆表示情态,而Williams则反唇和 了允许的限度、NSA不能置送么大的风 验,季几百万人的生命开玩笑。William 还告诉Sam,现在LBA已经准备好3个炸弹 分别运往美国的纳什维尔、洛杉矶和纽约 市。其中两个炸弹还在基地里,Sam要在 它们被运走之前将其排除掉,不管怎么 责任问题了,情势如此紧迫。Sam只好找 無能的指令,完成排除炸弹的任务。不过

在这之前,必须先去数Lambers 要救Lambart . 采集"红色水银"样本 前透,能必须进入JBA的地下区,通向x 区的通道在上次调整变压器的仓库 最简易的途径是先爬上屋顶,然后 从上次钻过的那个洞。进入仓库的上层。诸 发现,躺下去就可以了。到下一层之后打 并铁门迷避去,找到一处梯子上去。之 6.心地爬上来,用手枪干扰这里的提供 头。这里有2个人,其中一个在着电脑 不会注意到你。想办法有另外一个引开或 之后就会看到楊俊头、干扰之后再往前。 全看到图着laboratory的第子,那里是实验 "红色水榴" 的样本就在茅里。先于 神这里的守卫(从旁边一间屋里出来) 按 × 糖 (A糖) 取得样本之后这根突然放出 毒气、肝管膨上左边的含子、上篇的基子 上有通风口,赶紧钻出去。不要担心体力 问题、旁边的楼梯上就有药箱。补充体力 之后,进入例才那个守卫所在的差子。在 資料裝置得到Emile的联系人名单。意到之 后出实验室、走闸才另外一条分支、小心 藏人、再以先将他们干掉。然后走右边的 議、到达Security Area。开锁进门之后首 先要干扰这里的摄像头,然后调查电脑。 火速破解,然后调查关于Lambett的信息。 (如果担心被发现的活可以在破解后躲在

边等摄像头恢复正常之后再补一枪》

调查完毕,JBA基地广播说炸弹两颗炸弹

◆取得"红色水椒"的样本

矛盾任务

表述SameN海針央推構它们。 新雪打 开另外一角门向外走,沿着极强一直往



这时要先爬上屋顶,Moss和一个字 湯里。如果此时嘗戒度不高的话 他们服引到佛静的地方解后打磨。就可 並心地排除炸彈了,炸彈的排除方法和 屋顶直接进入仓库, 躺开监视之后从下面 的门出去,旁边就有通向码头的路。码具 的或者也操产、刚一下合阶,黑鳍姓就有 一个家伙、用被提供可以发现他,像值得 值解决,其余的就好办了。解决掉这里的 兵之后立封講査炸業,按照例才! 区域、这时候要避开监视、同园景

Sam的努力下,Lumbart通过一 接受了Emile等人的努力,但 m最繁要完成卧底的任务。但是





赤鼻纽约市内的炸弹 清除JBA的全体成员

BA将最后一批"缸色水银"炸弹等 ·纽约,在那里,他们将制造一起绝大的 。传袭击事件。这次媒体可能造成上千万 後击事件前响迫世界。为了确保行动的局 所有JBA成员都从飞机上空降。舱门 打开, 队员们纷纷驰下飞机

完成这件事情之后,我们都会名誉 更素 | 这都是你的功劳,Fining | Erolle 王王机上对他喊着,他的声音和外面的风 **三交织在一起,模糊却刺耳。** 先不要感谢费。Sam狡黠地回

然后纵身靴下飞机。

ile推上通讯耳机,想要听到炸弹在 **,外两座城市爆炸的消息。几秒**稀过去

可表: 看来Sykes是对的, Sam Fisher 出卖了我们大家! Emile类于知道自己 身边的紅蝴是龍,但是現在要除掉他,你

所有的人、见到Sen Fisher之后立刻 杀了他。 了 Link 。他们然的声音随着冬天的家风

Sam的身份暴露了。Williams告诉他 现在执行第二计划,新除炸弹,将加As

调说Errica不应该被处死,但是Williams仍 不承我就另據个人去杀。現在不是和这种 站着说话不服客的家伙浪费时间的时候 引護过来暗杀或者獨击都可以。沿縣 可左定,进入房子之后有一个人走进来 杀了之后提开门向右走,注意Well Mine。 理模除的话在這处一位打煳也可以。 之前 左边的魔子里找到一个出口,爬出去。前 百有三个人。找好除碳点、暖凍第-之后立刻换地方、利用这里阴暗的 来。注意前面的Wall Mine, 小心拆除。 用这里一片漆黑的优势,将他们两个地 值也诉San對对盲的大廳家。究竟完 有什么发生呢? Sam爬上旁边的梯子。III

了对盲之后走着边。 昆上去之后需 AT M. W. Sam . St. W. Same Froils With **永永元後,但要倫并不圖會家女後,他** Sam Moss在68種 Emile在機模。Mos 下海装备了客概仪和威力强大的武器

> 如果他们遇到敌人的话。会 特灯光美闭、用夜视觉仪接: 意。说完这些之后,Errica言 分縣黨 是在他下定决心

楼道内一片漆黑。一扇门后 百有两人对话的声音,似于 神他们两个之后向显著 个房间里有手帽弹, 本到之 后再往里走,前面有红色菜

定要小心。之后的一扇门整有三个 景决前面的红色激光、再往前走上模样 这些菜备了景光夜挺仅的家伙们,为什么

Sam来到了68层,MOSS就在前面的房 何里。这里敢人比破棘手,可以先引出一 河人然后暗杀掉。这里有一枚Wall Mine; 以等他们过来之后射爆,把他们分 这样的话即使是Moss他一样插架不 干掉他们之后折除第二颗炸弹、蒸后 开制下的暴扇门、走进去安装炸药,出 来引爆。之后进入下一个区域。

Emile在楼窗上,Sam现在则站在高端 中的管子上,搞不好掉下去就会摔个粉 本,首先往左走,看到有管子的地方。 到有电源控制面板的那头。切断供电 迈的门就会打开,一个家伙出来责者。 而之后拐了两个弯,然后一定要快走。第 上有Wall Minn。拆掉之后揭开镇、置里有 2个人,最天黑收拾掉他们,注意另外 合应动机论。之后进入后裔的走廊、可 了。开门进去之后里有一个家伙有这边

不好、快樂子! Sam在另外一個看得 有濟策差、那个家質人不是他。 Villiama素来清除Crrica的条字 檢索之后,Sam赶到那里为时已晚



来。看见他身边墙上的Well Mire没有 爱手狠啊,解决他之后往右走,先帰 人的头之后另外一个全上来一类之 百有红色激光,干扰之后继续前进,前面 有两寨门,先撕开左边的,干掉是国brisk 的手下,之后就是决战的时刻了

Sam刚刚走上横顶平台,就发现这些 在他的身上,但是却没有爆炸 **南极社的磁泡基準**

in telemental **被重要 非主义主要收集**

你杀了他们吗? 杀了这些和你一起 海斗、对你充满信任的人? "Emile的声 音奏無哽住了。惟看對自己的經樂被这个 漢是自己溫量的人變掉。心中的悔恨和惟

是嗎? 那么你又是什么呢? 一代 还是别人的爪牙? Emile知道。此 时只有除掉这个叛徒,自己的事业才能实 能) 这场战斗异常艰难、首先Sam没有此 機,而Emile的机枪子弹几乎是无限的 現在只能躺在雞蔥处、趁他开枪的间歇都 的移动而消失。把握好激光变化的规律



边舰Emile的攻击一边朝中心移动。 达电脑那里之后可以将全部激光关闭。 且得到手枪,之后瞄准Emile的头。一卷 毙命,这之后,意料之外的结局到来了

Sen. Sen你在哪儿7 Enica在平台 得被Samith身影。看到一个全部改革的 便而人。"Sam 是依吗?"

我们最后还是有

向如河漫天飞曾一般寒凉 设过这句话之后,她们 國際航没有侧上 調解網絡解棄:

Sem整倍而无 的態度穿破夜空、鄉被风雷掩没了

藩家伙在哪里? #Enrication NA 等工技不到Sam,返回原地螺续搜索。款 在強制,下面的電地中突然有一个人影響 退出来。Sam一把抓住他,用匕首贴在他

1的声音,他的应该在瞬间冻结了。 见寒光一闪。那个不知姓名的特 一樓亦像 鲜血嘴菜的痕迹在曾上形成 Sam Fisher無數行亦在 大阪中 依着Williams打了一个电话、表 而回到了故事开始的时候

地本来就是任务的目标。Fisher,即

常者为此付出代价的。 是得? 休藤不下去的,我将是编调 壹你的行職, 直到特你绸之以法为止! 有本事的话就继续盯着我吧。

憲天,美國的电視新闻都在紧急維護 这样一条消息: 今天我们的安全部门需 一起重大的恐怖袭击事件。恐怖分子 试图在美国本土的纳什维尔、洛杉矶和纽 约市进行袭击。这些袭击者的身份不明 目前没有组织和个人发表声明,对这一事 件负责。如果他们的袭击成功,三座城市 和城市中的近2000万人口将指指着毁灭性 的打击。由于总统今天在纽约访问,所以 泥罩分子的美由目标之一有可能就是总形本人。李延的是,这些炸弹被运到自地之 法起爆。至于是什么人在什么时候对 这些炸弹进行了破坏的工作,现在我们 不清楚、现在有关部门正在调查炸弹的机 分和来源,于袭击当日在纽约访问的总 统先生特别衰扬了相关的工作人员,希 極教的不只是总统自己, 还有上千万

这些的新闻消息将NSA与Sam Fishe 的行动物底掩盖了。目前的San仍然是一 个被NSA调查和追捕的人。而唯一能够证 網能身份的Lambart現在又在哪麼呢? Tom Clancy把这些问题据绘了大家。也许在今 后的游戏中,我们可以知道Sam等人的真



在通关后如果新奥图鉴150只全部登录 完毕、前往博士研究所处与博士对话就可以 发生剧情,大术博士前来给主角的图鉴升级 为全国图鉴、并且还可以获得一个叫做 ボ ケトレ 的特殊道具,这个工具是用于辅助 可能出现稀有怪兽 玩家来捕获旧版怪物的,毕竟前作386只怪 参加県只通过GBA联动的バール公園来进行 传输的话将是一个庞大的工程,因此本作中 * 有了这样 个特殊设定的工具来进产品数 怪兽的拥获。下面就来说一说关于这个工具 的使用方法和游戏中阳版怪兽的捕获方法。

综合性 P的问题结果

具栏,转换到重要道具栏,选择使用水 甚至是连续地遇到吸 ケトレ、此时附近的草丛会发生抖动。 说明此处有怪兽存在,只要靠近就会进 入战斗了。ポケトレ毎使用一次后需要 走50步充电后才能重新使用,并且不能 在草丛以外的地方、主角特在自行车上 的时候使用。当满足一定条件的时候, 在本次捕获战斗结束后继续进入ポケト 式下战斗音乐会发生变化。

由现的怪兽与草动抖动程度的关系为 摇动幅度较小, 出现率较高的怪兽, 並从認动的时间也会較长

税动的幅度较大, 出现率较低的怪兽 短时间有叶子飘动、发光的感觉 发光的草。出现闪光怪兽。只会出现

一瞬间。千万不堪错过

用时一定要。主象屏幕范围内的每个地方。

ST PURE THE PARTY

的自然解除底

进入摇动幅度较小的草丛时,自然解 岭率较抵

靠近自己、探动幅度较大的草丛中。

远离自己、据动幅度较小的草丛中,

可能出现附才遇到的怪兽。 ポケトレ模式解除条件

在靠近抖动草丛前遭遇其它野生怪兽 遵偽的怪祭此路

ポケトレ模式的专有音乐放完一轮 画面里没有出现抖动的草(比较狭窄

因此,有效地把握上面所说的这些要 当主角位于草丛中时,打开身上的道 囊、就能够遇到很多稀有的 B 吸怪兽

除了使用ポケトレ外、在毎天还会随 机发生一些旧版烃兽在特定地点大量发 生的特殊剧情 这些经典往往在限鉴上 会學士 好在地平明"計信仰、相專之 上层可以捕获到的。当然前提条件五足 已经将围鉴升级为全国图鉴, 然后在マ レ模式、可继续看到草丛抖动、在此模 サゴタウン領博士研究所右下方的房子 中与异性主角的妹妹对话、或者从电标 的信息上就可以获得这些经产出现的目 体信息子 往往会以 怪兽生玩 有×××地市 的业式给出信息、标志 共享日裝丰養経歷和地占所名主義 67以 7. 不以助作 主要仲瑕 因为这样的 行皇与人都会发生变化,一旦时间过 就不会在今天再出现了。钻石版 10 時 由于各种单处构动程度不同。所以在使 版出现的怪兽种类没有差别。但怪兽的

> 通过ポケトレ及妹妹提供的怪臭大量 生的信息能够在各地越获到的母弟行

| 0 @ 0 | State of the state | |
|--|--|--------------|
| | Control of the Contro | |
| 77 - 12 | 44 | - |
| | | |
| 201 < 898 | ニトラン ニトラン: | 1-1 |
| CO 030 | オタチ | ンクサクマ |
| 203-10% | ラルトス キルリア 帯) | カラカラ |
| ,Cup 8 & 9 | ラルトス キルリア 原 | In/n/ |
| 2014 5 5 ir | ヒマナッツ | |
| 201 m # 35 F | ハネノコ | |
| 205年 東培 北 | | |
| 205年度至10 | ハネッコ(站石限定)、ボボッコ、钻石限定。、 | |
| | ヤトン 珍珠照定 | |
| 7-088 | ヤジロン | ノスバス |
| 207号 连络 | ヨ ギラス 钻石原定 オドシシ 珍珠限定) | ゴマソウ |
| 10x+ 4.8 | ハルキ | ノコッチ |
| 209 E #98 | ケンタロス ミルタンク | ブルー |
| 1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、1、 | ケンタロス ミルタンク | |
| 2 0 年 有 58 北 | カクレオン 結る限定 タツベイ・珍珠限定! | |
| | ハルキ | |
| 21 7888 | チルット | |
| | トソル | |
| 212号连路(中) | ヘトベタ | |
| | オオスハメ | アブソル |
| 214回 8節 | グラエナ 約万限注 ヘルガ 核鉢原定 | バネブ |
| 2 -X | クラエナ :・※: ヘルカ ・*ロボ: | スリ ブ |
| 216 / KSR | ユキワラシ | テリバ ト |
| 7.3 | ユキワラン | ウリム |
| 15+ B3X | メタモン | ピリリダマ |
| . 4.5 | ニトノナニトリノ | カモネギ |
| 222 6 sk | #33 | I#3 |
| 1, 13 | サマヨ ル ヨマワルボ | ネイティ |
| 22" - N.58 | オコリサル マンキ 号 | マクノシタ |
| | オコリサル マンキ ボ | クラブ |
| 2" A \$ | コータス | パッチ・ル |
| 1 2 4 | ビブラ-バ、ナックラ-(統) | ダンハル |
| 229 6 618 | モルフォン、コンバン(統) | ボノボ |
| | トケビ | サニゴ |
| たに主のはつてんしょ定年厂 | メリープ | ラクライ |
| タタラサいてつによ連続に | ココドラ いっち ハネ・コーウませき | コイル |
| メタラさい (つ)しょ 重数) | | コイル |
| | ポホノコ 3名 | |
| ハクタイのもり点状 | ツチニン | ナマケロ |
| ノノノこのほとりずき | ソナンス | アメタマ |
| シンジェル | ソナンス | アメタマ |
| ナインこのほとり 5回 | ニトリ ナ ニトリ ノ | |
| リッシこぶ | ソーナンス | ヘロリンガ |
| エイチュのほとりさむ | ユキワラシ | |
| エイチこぷ | ソナンス | ムチュル |
| テノカノさん *豆- | ₹ □ △ | モンンャラ |
| 6 + 3F en + 80 1 80 00 | 三部條數學事件 胡人伊丁斯斯斯 1700 人对王 | 中本国際紅 |

中的破棄行 "常老通信并生,进入坤下32次。





BUG構遂舞在放斗过程中使用NO 132メタ 用了技能へんしん变身为其他怪兽、那么技 BUG F 社画由于涉及到了游戏进度问题。 他之改成为变身对象所使用的几项技能。而 游戏数据对联机大厅的默以设置错误选择。 ② 単百安保在受身状态下被击倒(HP減少 在有条件的前提下大家还是多使用示べいF 至01,那 4. 设计结束后百变怪的技能将 交换系统吧

も成と安身状か下が几砂砂能 BUG俸伦■司汤说这是一个在生于进生技能 非常有用的技能---众所属知、百变怪这个"大生了此以G以后可以使用"たんけんセット" 算部分无性别的怪兽也可与之生蛋),不过 m a rullat. Aemas da が特定 へんしん 喜朝 ディボ (B)(5) MY 代幣開於、南京介BLG在如本本 · · · 三百 美国这个BUG可以自动扩充安保 的特殊, 只要找到拥有自 黎罗的粉样的野 生好原本训练品 计自变焊变体系 (二)经营 84 医肠散磨够打死 这样就情景 每零零年時 **成物在古安峰群上了 接下车 罗斯白 3 於** 奇好的怪象去主张就代以获得拥有效、技能 中 1 专 2 不 2 響 主新如果 3 行得 8 日本 部位分泌了技能的 古也是大学遗传的情 至 作情不要忘之了另外 个石榴医和设物 N.D 235ト ブル ※単称 、仮か 。 領校 **BUG评论及解決■** ※ ½ ^{1 5} × B JG 能索描的画笔物学会了全部需要的技能, 然 自要信要身成大規範的就能调査(4.0)需要が 特能。 可い说这两个经兽的生情遗传社会 BUG描述■ナキサシティキ内有意。45 石 肝完美的吗?

BUG解決職尽質此BUG本身危害度并不高。 D.要在炒斗中使用就会恢复原状了,对怪兽 数据不会有任何影响。但是也有人认为此 BUG全愈實到对战塔的WFI通信对战---因 为对战媒W Fi对战只是将怪兽能力、技能资 料上传、如果利用此BJG可以严重作弊出 ₹这个方面的考虑、任天常官方已经发布了 针对这个BUG的解决措施 顾制 (不 " 。" 拥有不能通过正常途径习得的技能的性负多 ,m对战塔的WiFl通信对战、因此大家也可以 4 田中 21/4/2017 1 - 報注報

会政策, (2) (安保市) 第

8UG描述■ 茶中 ※ ※ ※ ※ 用DS的无线通气以前等 3 数 かか を 2 ~8人 1 短距离无线通信的场所 1 ~ CBAte 本が 火/叶/绿宝石的无线通信类的 、 4.31 ·大.; >前会先进行存档。 但如果人所 6

大在大厂 9 DS + 1 + 2 产品 母文子 自动和环的中华 五曼在矿区矿 专保存货 BUG彈稅及解決關这种基本人的中BUG就省 WHENET # HALBOUTER 2. モン、百变怪、参加战斗时、如果百变怪使、北江、袋中、「大的村屋」と同日、兵を、 间等身的技能效果设定,百变怪的技能也会 这是大部分人都不愿意碰到的BUG,可能是

BUG解決圖首先要複雜使非能机大戶通信 が朋友、表供人大 配偶が先手切在的 为 众情人"可以与所有生蛋组的的经典生蛋(就 进入一下地下世界或者使用一下WIFI的GTS 說可以恢复正常了。

观人战器_蛇属BUG 危害度:中 察觉度:高

BUG描述書 ケリッシこのほとり マダ ニ゚ダ 建装器中 有 へ行日時が建行な人に 5条 中國市 不让进入战。和土城为纽约二十级 怪兽草草や状で 弱分情・・表うさ 怪兽 不會於公全非軍 网络龙色铁维军军协会 中场户有人为 不具有体 指語 山頂照信 曹が表致 か、印 使用技能が 子会直接性 与解死状态 发出攻击指令会变力引出的 **きなったでに望た点に、知典**

SPORT OF THE PERSON OF THE PER **長書屋: 中 寮堂度: 高**

京原統与初州位置的原籍公司。, 停里的现象是 たんけんセット 近しから いるきでき 角会出现在高型场外 5 , 不容易看人 46 与 次に可以进行総位 甚至生気を 水面上 相不斷生才任命與方

BUG评论&解决图如果没可地重点后将自由移 少就好了 自手を进入地へ前台自から4 いい 中華報告 発送を こい 外管下室 の可以使用でき 瞬间移动器加速检验移动 を其言われてすい報子 にんなる タウ BUG的时候最好携带上会这些技能的怪兽。

AMERICAN STREET 我事度: 任 春田度: 五

中のい x を すくすくこやし 気ない → 禁使日の法是世別・譲退命が会と以所でき 经 海接等 一多、路田 自电系数、通 3 WH 170 + + 1 - H x

き、M208点的NPCまか作用も、 かなめいし、 # **** 1973 医精制质量 网络东京比亚亚东 いまより 補給NO 442 ミカルケー br

4人知识"以特人以打广的新南省" 事が、連りがとおり数は32のとで · 上京司商政章, 三カルケ部二十 ・。 鱼外3217~年十上級麻색。作業 基通信并创 进入市下32次,但大 馬を選 でま1442世帯得不多権民 五 報子 二

10.00 是,"以哪份遇险" 福村文字 ,不当 是否通播种吧,需要验给的B1候直接调查:

塘就可以了,不用那么麻烦。 四天至房间设门EUG

●佐田させ G +6+ + 5。 ボタ板かっ 北山 电动船流偏变

BUG描述■使用BUG前 責先在終及备併在 档。推带会积值(3)中语的任务进入几天于均以 间。在第一天王的房间里往 X 4 后 fixt 17 开携带侵兽栏,选择使用 A Q 可 2 中 G \$1. (使用的, Y), 不, 111 人割牙 表的全 · 有进、明明的制度。 () 有 2 28 后请加硝基妆料。 1 溶型的方法移动 至4. 日如果你 在於

相上并不是一世四个人 * 也在北下田中移动 * 市時有 ソノオの はなばたけ なそのは

2 20 -出现章 地方:以使

甲退呼堤 あなぬ けのヒモ で使った結び 主人统治证水城 人口 BJGいの自己移い至地許多 可容地而 到达 古普通年 下 4年 上 2 场际 以 以 2 年 17 平 。 三世RJG来補發限定条件的時態NO 491岁 クライ 写味せ NO 492シェイミ ひ 1012 to

BUG弹轮■世BUG是目的户约全部BUG中 高さく人:毎 回印中華最具有破い何か B. G. 但是中国为它特有的捕获种界的功能 如中 3成多一支不产成表示。我们在对加州 wy many a special contract to a 4 · 一户时间为果,在上午约的1分中 1 4 5 BUSTA 16 有事 请付下 场上, 《系提斯备份存档 丁浩、

[利用四天王出门BUG帽获两只神兽]



1.11.1 (1)的年,第十万里次的4111的XXX产 意好機等学会 テレボト 摘用移动 あたをほる 钻炸 技能的貿易 安かが可请機構あな**めけのヒモ** 払加維

3.6 ─ 在しんげつじま擦荻ダークライ 首先被顾BJG描述在四天王第一人的房间中 使用冲浪出门。在穿过门的第一格!即冲浪

状态消失处 1 站住,将下班计步踢油零、进 行之 当家 南下256步、1合时456少

向左63步 (合计519少 () 17并通用严着地疼,会发现名产产 经不加收入上书的基个系统经 以在此知觉 はない食べ たんけんセント みんかき タ J. 自18世紀中下華中所數第二章原即時度 全 THE PARTY PARTY LASTO UE WHS MUSS TUBERS 的复数用度可能会出现花像, 分有关系 打开

有用户在1000的证明, 1 数据 1 节 1 · · 专业人 引进人森林 在里面出现的 9x (目NO 491タ クライ 知味又+ / . ,40 并属性 插袋 7 适后出森林到在 物を毎日与組が対議就行の後回ますシ ティカチ

在うみわれのみち捕殺シェイミ 同工述过程 样若先进人黑暗空回第

松 併かむを少配 D F 363 ₺ 合计563步 周右704步 合计1267步。 也同样先进入地下再

马上返回地面, 会发现 #81自己开展处一个函数 うみわれのみち 8 进方, 画面可能出现花屏, 不 用理会,一直向上前进,走过很长的 進路長在一片並海中看到可愛的NO 492シェイミ (草動類 正在这里等着 1.,30、草属性。捕获完毕后使用飞天

·祥州"城市就可以了 · 本主要一些约过严格的证, 于版末用户也 成二呼中, 正青中株接頭>逐數午操作 机保持性银设备勿存档,直接关机形设计 > 可能表 海岸市

2 118 自研知的《灰白榉整子被任天空》 1 KA 有法数例 WIF EPE 再不能人能各种利用物 化重量 2 > 气步骤也可以自设存档英利(专版 录标《释·印》 少有手

水布之四合,食集档] NO 493アルセウス的出現需要特殊通 印 天界の笛"、所以不能凭借此BUG进





在游戏过程中可以在道路上拣到

退具。或者在解决了游戏中的发电厂即情

后可以在ソノオタウン镍左上方进入的臺

林里同大叔对话花100元来购买。这种道

具其实是用来探引怪兽用的。在地阻上的

不同地方分布着很多黄色的单独的树、如果

ソノオタウン第右側世標

ハクタイシティミミこ・

在ハクタイのもり外側

单车道下方使用砍断到 >

ヨスガシティ市左側

鬼塔左侧

使用砍断到达

205号道路

208号谱器

可以把蜂蜜涂抹在上面了。之后经过一段 种門做「あまいミツ(香甜的蜜)」的 封间之后再来到该处,看到树发生摇动就说 明已经有怪兽出现了。此时只要调查一下树 就进入战斗,可以进行捕获了。在图鉴中的 部分怪兽(比如新奥图·ENO 045)只能通 过这种方式进行捕获。而且不同的时间、 地点所招引到的怪兽也不相同, 因此了解

| | おまいミツ 的话、只要 行调資时选择"はい"就 | 对应地点的树能够招引的怪兽是十分必要的,在此为大家把此详细信息列出。 |
|--------|----------------------------|--|
| Γ | | - |
| ノノオのはな | ソノオタウン領左上方根は | NO 258ケムッソ NO 415ミソハニ |
| はたけ | 人口进入 | NO 412ミノムッチ、NO 420チェリン ボ、NO 446ゴンベ、NO 190エイバム |
| たにまのはつ | 发电厂门口 | 1朝後、NO.214ヘラクロス 朝後1、 NO.420チェリンボ、NO.190エイバ |

= NO 214ヘラクロス NO 412ミノ ムッチ NO 266カラサリス 1 私る NO 268マユルド (珍珠 NO 268カラサリス、NO 256ケムツ V. NO 19011164, NO 214~92 ロス NO4 5ミツハニ

J桥上方 チ、NO 214ヘラクロス NO 415ミツハニー、NO 266カラサリ ス、NO.256ケムッソ、NO.420チェリ

ンボ NO 446ブンベ NO 320チェリンホ NO 250ケムノ Y NO 2687111 NO : 25/A NO 412ミノムッチ、NO 266カラサリ 左側靠近クロガネシティ市外

ス、NO 256ケムッソ、NO.415ミツハ NO.19014/14 NO.420チェリンボ、NO.214ヘラクロ ス (夜) 、NO.266カラサリス (钻石)

NO 412ミノムッチ NO 415ミツハニー、NO 420チェリン #. NO 2687111 NO 1901414

| 210号道路 | 餐厅附近 | NO 415 8 |
|--------|------------|----------|
| | | NO 1902 |
| | 男区 | NO . 565 |
| | | NO 1902 |
| 211早直绵 | カンナギタウン領別に | NO 2565 |
| | | |

| | | DOC 4123/42 |
|---------|--------------|---------------|
| . 1 45 | ヨスカシティ・ | W 1099 |
| | | F NO 19014 |
| | 2 ~ | NO 268771 |
| | | チ NO 420チ |
| 213号道路 | 少点在例、常使用碎石到达 | NO 256747 |
| | | NO -15 3 19/1 |
| 214号语路 | 下方被图料阻隔处 | NO 25644 / |
| | | NO 420チェリ |
| 215号递路 | 雨地 | NO 420チェリン |
| | | NO 256447 |
| 218 872 | ミオシティ市右側 | NO 420チェリ |
| | | W 110 115 3 |

| 221号退路 | ・ベール公認用近 |
|---------|------------|
| 222号 通路 | ナギサシティ市入口別 |

タタラせいてつじょ 语詞 右側

※出现的怪兽要地点限制的同时还有时in] 田老彩頭 令蜂蜜涂抹后大约5-7小时内有效,时间

超过会失去效果 ※怪兽的地观率不相同, 比如ミツハニー5

※发现怪兽出现后可先存档,如果遇到的 怪兽性别不符合要求的话可以重新读档。 经费的性别有可能发生改变。

ミツハニー、NO 256ケムツソ エイバム、NO 42Dチェリン

14/エト89 Fムッソ、NO 268マユルト ITIL 40123/47 YY NO 415 E YN = -

ッチ NO 470チェリンボ DX NO 1128/42 1154. NO 25674VY F. NO 412 1 /47 ニュリンポ

># NO 19014/54 ME NOVIES WAS ソ. NO.214ヘラクロス ンポ、NO 412ミノムワ チ NO 415ミツハニー、NO 214ヘラク ロス NO 266カラサリス

ノムノチ NO 446ゴンベ 1 1 ミノムッチ NO 4 nミツハニ NO 268711 NO 2567477 ND 420チェリンボ ND 446ゴンベ

ッチ NO 268マユルド、NO 214ヘラ クロス (朝)、NO 420チェリンボ、 NO 415ミツハニ- NO 190エイバム 表



| 鐵帶名称 . | 获得条件 | 原本 |
|--------------|--|-------------|
| ホウエンチャンプリボン | GBA版本通失 | 20 20 00 |
| ク-ルリポン | 芳郷地区務員 エフェロル | 4 - 5 |
| ク ルリポンス・バ | 2 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | 4 1 2 |
| ク ルリホンハイバ | 7 9 | 12 % |
| ク ルリボンマスタ | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | 7 . 70 |
| ヒュ ティリホン | Page 6 1 1160 | 417 |
| ヒュ ティリボンス パ | 16 18 19 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | R 2, 62 |
| ヒュ ティリボンハイバ | and the second second | 5 1 4 |
| ヒュ ティリボンマスター | graphs and a second | 4 - 12 |
| キュ トリホン | y *g = | 2.5 (4) |
| キュトリホンスパ | proper to the first | 1 - A |
| キュ トリホンハイハ | | |
| キュ トリボンマスタ | c b (- c d - | 4.3 |
| レ ニアスリホン | 4 d + 1 + 1 | - 7 |
| レ ニアスリホンス ハ | 7 0 7 117 | 1 + A |
| アスノオンハイハ | A \$ | * % |
| レ エアスリオンマスタ | 74 | 17.3 |
| ハワフルリホン | 7.00 | A |
| パワフルリポンス・バ | 719 11 1 2 1 3 H F | 1.0 |
| ・ワフルりオンハイバー | 7.1g / 工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工工 | * - 1/2 |
| パワフルリボンマスタ- | · 學 · · · · · · · · · · · · · · · · · · | 100 |
| ウィニングリボン | - P. T | 1.4 1/4 |
| (ピクトリーリポン | c 19 Y 170 , 81 | 114 |
| フロマイトリオン | B 6 10 | * A |
| かんはリホン | \$x 10 - 4 M | 2 1 17 1 21 |
| マッノッホン | 11 | |
| フントリポン | 美工 | < 1 |
| スカイリホン | £ c | ÷ |
| カントリ リボン | ± 10 | A-3 |
| ナンミナルリボン | £1 | * 1 |
| ア ス / ボン | 4.1 | 4:40 |
| フェトリホン | 4 | * / |

| AND ACT ACT AND | 获费 取胜 | 順本 |
|-----------------|---|-----------|
| ンレオウチャンプリホン | 2014 | 4 8 |
| クルッポン | F - 3 7, 197 | 1, 8 |
| ク ルリボングレ ト | 6 E 1 1 132 5 4 2 4 1 19 | 机合线 |
| ク ルリホンウルトラ | P 2 2 2 4 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | 4 70% |
| ク ルリホンマスタ | 1 15 1 15 15 15 15 | \$1.00 Mg |
| ヒュ ティリホン | 16 4 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | 1/4 |
| ヒュ ティリホンクレ ト | #8 1 2 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | 51 12c |
| と・ティッキンウルトラ | age for any | 转接着 |
| ヒュ ティリホンマスタ | regrant to the who | 钻珍版 |
| キュ ト ノホン | 4 t 1 t 1 t | 7, |
| キュ ト ホンクレ ト | 2 - 1 2 | × 10 |
| キュ トリオンウルトラ | 2 4 7 5 4 7 | 1 5 |
| キュ ト !ホンマスタ | Y 5 1 1 4 5 6 | 26 |
| レ ニアス・ホン | 2 5 1 9 | - |
| ン ニアスリオンクレ ト | Pre transfer | ε, |
| レニアス キノウルトラ | 2 4 1 2 2 2 2 4 | - 5 |
| ン ニアスリオンマスタ | fre to said | . 15 |
| ハワフルリオン | 2 4 1 1 2 VIV | 4 6 |
| ハワフル , ホンクレ ト | r f : 1 1 1 1 K | 1 6 |
| ハワフル ボンウルトラ | rd told | 1 (/ |
| ハワフル・キノマスタ | 图集 4. 4 日 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | No. 2 (1) |
| レラニ / サン | ナキサンティ . | 1 10 |
| しゃっきリホン | ナキサシティ ・ 'ハ | \$1. 09 |
| どっきリオン | ナキサンティ | |
| しょんほりホン | ナギサンティ . | 12 2 |
| うつかリボン | ナキサンティ . | ~ 4 |
| すつきリボン | ナキサンティー・ボー・ | . 11/2 |
| くつすリホン | ナキサンディ | 5 29 |
| ゴ ジャスリホン | リン トエリア JR 000 to | |
| ロイヤルリボン | リン トエリア 0000 € | 9 18 |
| コ レヤスロイヤルリホノ | /ソ・トエリア i * 0000 +0 | 4 . 3 |





| 名称 | 中文名称 | : 入手方法 | 使用性蓋 | 使用方法 | | 中文名称 | 入手方法 | 使用证券 | 使用方法 |
|------|------------|--------------------|-----------------------|-------|------|----------|------------------------|----------------------|-------|
| ほのお | 120 | タタラせいてつしょ | 3 C (3, B 3 > 2 | 直接性工具 | \$63 | 25 | **・ラノキ N 1 17 | い ミュヒンプク 幸心者 | 機工方式 |
| DU. | | 炼铁塔、地下挖掘 | NO 038キュウコン(九尾) | 具进化 | るいし | | 章运蛋:携带、地下挖掘 | →NO 113ラッキ-(幸运報) | 年本型 改 |
| | | | NO 058ガーディ(モ追称) | | | | | | 升级进化 |
| | | | -NO 059ウインディ(风速狗) | | おうじゃ | 王者证明 | 要有 ものひろい(株 | NO.061二四口ン(紋香蛙) | |
| | | | NO 1314 74 BA -NO 136 | | のしるし | | 东西门特性的证券 | 4NO 186二日ロトノ(牛蛙和) | |
| | | | フスタ・ピ | | | | 館机採到 | NO 079ヤドン(星早祭) | 通信进化 |
| なずの | 水之石 | 213号道路 意要冲流 | NO 061ニョロン(飲香蛙) | - | | | | -NO 199ヤドキング(呆呆王) | |
| sk. | | 到达)、地下挖掘 | →NO 062ニョロボン(快流鉄) | | ブロテ | 保护装置 | 228号道路 | NO 112サイドン(铁甲畢龙) | |
| | | | 人の 090シェルダー 八王 | | 29 | | | Ealth Wi | |
| | | | ・100 09: ハリレンエンボニ | | りゅうの | 定酮 | 野生タツペイ(NO 371 | NO 117シ-ドラ(海刺龙) | |
| | | | NO 120ヒトテマン ちが新 | | בחלי | | 宝宝龙)携带 | 付の 230キングトラ(高島龙) | |
| | | | 100 2129 E \$1 691 | | エレキク | 1 2 . | カニエレキノト | '. エレフ・・ | |
| | | | NO 1334 74mm | * | スタ | | To see a Partie | · いエレキノル Y | |
| | | | -NO 134シャワ-ス 水精 引 | | マグマブ | 岩炭盒子 | 野生プピイ(NO 240 | NO 126ブ バー(熱機火龙) | |
| rate | 物之人 | *ナキサンティ * | M (バヒカチュウ ・ | | - 29 | | 布比人友/創學 | 4NO 467ブーバーン(特殊保差) | |
| out | | 地下控批 | 4.6 O.6ライチュウ ヤロ | | アップク | 30 to 19 | 1201 2 . 1199 | マーボリコン 30キー | |
| - | | | NO 133イーブイ(伊市) | | te-F | | イシティ市与民居中 | →NO 233ポリゴン 2 (3D龙2) | |
| | | | 小の 120サンダ スではつ | | | | N + # 100 - 101 T 2010 | | |
| 1-70 | 아크쥬 | タタラせいてつじょ | NO 044クサイハナ、臭臭花1 | | あやしい | 怪异零件 | 225号道路 | NO 233ポリゴン 2 (3D2(2) | |
| NL. | | 炼铁场岸边使用冲浪 | 4NO 045ラフレシア、横王花1 | | パッチ | | | +NO 474ポリポン Z (3D龙Z) | |
| | 5 | ・ メー ノノオのは | ・イウルン・ | | れいかい | | .,0 A4 | # 23 10 1 1 | |
| | | 4d fees | -1/0 ウンボット・ム・ | | のぬの | | | 1 1 9/9 W 1 1 | |
| OSC. | 月之石 | 地下挖掘 | NO 030ニトリ ナ(応多部) | | すると | 医脱之牙 | 82年第48BP换取 | NO 207グライカ (静刀 天場) | 携带道具 |
| NL | | | -NO 03 ニトクイン ド多ら! | | いキバ | | | | 夜间升级进 |
| | | | NO 033ニドリーノ(尼多诺) | | すると | 尖锐之爪 | 冠军之路、224号 A * | M . 113 . | |
| | | | ・NO.034ニドキング(尼多主) | | いツメ | | 战斗塔48BP换取 | 7-2 3 8 - | |
| | | | NO 035E / E & 8 . | | こううん | 幸运香炉 | 204連路高穴 | NO 113ラッキー(幸运運) | 母性携带 |
| | | | NO 038ピクシ-(皮可西) | | のおこう | | | →NO 440ピンプク(小走运費) | |
| | | | NO 039プリン(除丁) | | | | | | 得遺化形 |
| | | | -NO 040プクリン(REST | | あやしい | Madan | 44 3 4 | というりつくりや ド 特別機能 | |
| | 1 | | NO 300エネコッド福 | | おこう | | | · マネネ 人を展開 | |
| | | | ・NO 301エネコロロ 高贵福1 | | きんぷく | 異療各や | トバリシティ市 | NO 143カビゴン(卡比差) | |
| Sut | Pag | 8.下於程 | つの ハクサイハナ・ロリ・ | | おこう | | (病要學岩) | +NO 448ゴンベ(粉は 巻) | |
| on | | | -NO 92キレイハナ 多く花 | | うしおの | 超"是" | 20.1 0 639 | マッカナ | |
| | | | NO 191ヒマナノツバト おこ | | おこう | | | 一 ・ルリリ ・ロモモ | |
| | | | +NO 192キマワリ(向日葵) | | がんせき | 至硬香炉 | タタラせいて | NO.185ウソッキー(幼说例) | |
| かりの | 光之石 | 钢铁岛、拥有「ものひろ | NO 176トゲチック(液克奇弊) | | おこう | | つじょ炼铁场 | +NO 438ウソハチ(い钥(説料) | |
| ١. | | い(神东西) 特性的怪意 | +NO.468トゲキッス(飞舞祭) | | | 畅气香炉 | 225号递路 | NO 202ソーナンス(泉然翁) | |
| | | 随机排列 | NO 315ロゼリア(双色玫瑰) | | おこう | | | -NO 360ソ ナノ(小快乐等) | 1 |
| | | | +NO 407ロザレイト(薔薇組入) | | さざなみ | 海波香炉 | 210号遊路 | NO 226マンタイン、巨速飞雪) | |
| 040 | RZE | 10 0 1 12 10 1 1 2 | *iC **ロヤ:カラス i ** | | のおこう | | | NO 458タマンタ(領無角) | |
| 16 | | 之端午牙通者 为10吨 | 小0 430トンカラス 終す 南 | | おはなの | 野の歌と | 2.2= 五年 | なって「ロセリアマッツを | |
| | | 提有「ものひろい株东西」 | NO 200ムウマ(梦候) | | おニラ | | | +NO 406スポミー(玫瑰种子 | |
| | | gara reminer to | -NO 019ムウマ ノサ省 | | きょめの | 消肿吾炉 | 221号递路 | NO 358チリン(风铃堡) | |
| න්ජන | 光酸石 | 地下挖掘 明有 ものひ | NO 281キルリア 5 (超能少女) | | おこう | | | -NO 433リーシャン(悠闲铃曲) | |
| N.L | | ろい株方西 30性が穏 | ・NO 475エルレイト 担格 ++ ±1 | | かわっず | 千毫人 | キッサキンティミニ | 付き物作品の設計な | |
| | | 急随机热到 | NO 361ユキワラシ 9 (失头水) | | のいし | | チャーレム交換ゴ スト | | |
| | | | -NO.478ユキメノコ(水鬼) | | | | 时会换带、地下挖掘 | | |

新地區等上的神奇的排指 6.3517. 轻在上期向大家介绍过了。这里要说的是 斗通"宝玉恕签", 新出现的最后 一种 兽的得到方法,包括No 490~493。这几 2 中角標度でチャ定子の要消、***** サト · 19/ 数据、图象显示 和以此 中部 北京 年 下 45是你如于辅好的。在这些最大时 , 6 t 玩家无法实现的。无论如何,我们看看官方 的得到方法(详见右侧泰格)。

步录识No 490的编程方法 ,编图中 衛至雙在日本職有今年7月份1日本公司必收 自能 谷角的主义 化特别修作品 24. 至在方指是的运输进产品信 Ranger协议是 過关1, 完成后选择开始菜单中的 "レンジ ヤーネット", 这时里面会多出"スペシヤ ルミッションで あそぶ" (特殊任务) 进项,由有进入后领可以看到两个年任 一 たいじなタマゴを とりもどせ 和 "デォキシスと わかりあえるか" 其中自成第一个任务后就可以得到的期间

通 2W白名与 di dance pil メンハスカト * ミオノテ・ 进入右上方小原 オキトのてかみ Ste + to Bt B. R. 44 ACRES IN てんかいのふえ后

在是了个赞义给博士去研究时可被臭种 1.现的GOGO《阿罗斯走》、主印度器

S .. 1. A 9 5

子来吸取3个结路化铸牌户 出版电路。 出版中 - 只太红雀, 不远处的道路右领台 a 世 埋在地下的 医扎斯特 需要由人们 靠的起风把它从地面刮起来并捕获,用 4 m 4 w 中的 # * 第上科的GOGO 十二四分別科 サル最くやりでGOGOよ Boss of the print of the state of 方发生訓情、主角特蛋交给了シン パラ教授、教授带着神秘之强回到。 サ・バーント 日か葉草ゲーレンジャ ネント 选择用由中将出版新的 サーク マゴの ようすを みる | 立着生の数 A. 选择户可以查看所似的的。

上就可以野化了 其全神兽母至要靠什么 西动目前还 不得而知、值得庆幸的是国内的修改高手 [2] \$P\$ (1) [] (1) [] (1) [] (1) [] (2) [] (3) [] (4) [] (4) [] (5) [] (6) [] (7) [日信至天的智友,可以将补了直接11个方







一化石应该是最重要的宏物之 られ(冰雹) 一了、一些古代生物PM的得到只能消し あかいかけら(红色磁片)換TM1[にほ 它 其中可以挖掘到的化石包括

NO.408 ズガイドス(ずがいのカセ 本,钻石版才有)

NO 410 タテトプス (たてのカセキ、 於陸區才有1 以下因为是1-386的pm,所以图鉴升级

到全国图益后才能复活: オムナイト (かいのカセキ) NO 140 カプト(ツメのカセキ)

NO 142 プテラ (ひみつのコハク) NO 345 リリーラ (こうらのカセキ) NO 347 アノプス (ねつこのカセキ)

此外。要复活化石。要先从地下世 界菜单中的**たから**(宝物)中选择该化 石井选择 "パッグにしまう"来放入背 包、然后需要到クロガネシティ市上方 的化石研究所把化石交给研究员,出门 后再进入, 注意身上留一个空位, 对话 后可以得到。

五 基本上90%的校报物就是它 了,它是地下世界的"代币",可以用 来换取各种道具、家具。大家可能注意 到有些家具的价格非常贵,而地下挖掘 到的玉达不到这个数量,这就要求把低 价的五合成为高价的玉、只要选取该签 并将A键将玉拉置在抽面。於入2或粉块 后宝会自动合成, 合成的规律为 较大 的数字+较小的数字/5(含去小数点后位 数) +1, 先放置大的或者小的都没有关 系。例如放置13级和15级的,则合成为 15+13/5(取整数为2)+1=18级。

地面不拾取的话,次日再来到埋玉的地 方、你会发现附近有大量宝物出现

碎片——初玩者可能不知道碎片 有什么用。以为是用来换各种各样的进 化石, 其实不然, 本作是用来换招式机 的,毎种碎片葉积到10个后,到ノモセ

花对话就可以总换4种天气转能。这 机了。具体对应的种类是

みどりのかけら「緑色碎片)換TM07あ

んばれ(日本晴)

あおいかけら(蓝色碎片)換TM18あま ごい (折雨)

きいろいかけら1 黄色砕片,換TM37す なあらし(沙尘暴)

彩色金属板 这个是No 493专用 的、用来改变其属性。一共有16种之名1当 不同属性的金属板携带在No 493身上时。



-包括各种差条谱具、如可拉可 拉的骨棒(不知大家在地下挖到骨头的 感受如何……汪汪!

地下世界

陷阱有2种情况,一种是天然存在的。 此外,这里有个秘籍,如果把玉放 即玩家在挖掘过程中有时候会遇到地上有 闪光点的情况,这其中有些是道具,在其 前面技A键就可以将道具直接拾取、有些 则是陷阱,按A或者直接走上去后就会舱 发,需要按一定的方法来解除。例如出现 许多树叶、就需要对准豪克风用力吹气 将树叶吹走(真是非常有创新),出现 水泡时需要用触摸笔点击屏幕将水向五

硅黄芩 景 种就是在抢夺对方的秘密 基地时 即通讯条件下的资牌模式)。 从地下商人处实到的用来安置在地上陷

医对方的各种陷阱,具体包括

ひのニトラップ ほのおトラップ あわトラップ 2018 24 PA このはトラップ 型ル けむりトラップ えんまくトラップ いわトラノフ らくせきトラップ わわかなトラップ はんてんトラップ いとうトラップ いとうトラップ・ とばしトラップ

此外,抢夺对方秘密基地 定的次数 后还可以得到额外的奖励,包括得到特 定的符号 奖励某种宝石、秘密基地的。 台京去岭等等

被答案一 鸡类的医嘴的 "以放弃进禁

とはしトラップ・

とばしトラノブ・

とばしトラップ。

シルバーフラッグ(観点)かがやくほうせき 食 菜具可放15件 コールトフラック 全体 しんぴのようせき 様プラチナフラッグ (転換取) きらめくほうせき (白) 网络乔士片增添一里



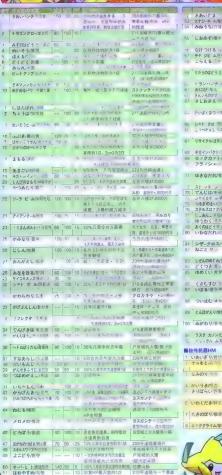
みんれっしゃに のらなかった!

1906 In 1816 - Constant between Schools Fores To as a fine of the contract of

| - 44 | AND | |
|----------------|-----------|---|
| \$ 1 | | 1 |
| 中ったく | 208号通報 | 大衛のより、大下衛をよりは1998。 |
| 3.8 | 4 . 74.88 | 客 こう りゅうせいくん |
| 才"、研究所 | 212、道路 | 作说: 艾陽時幾。特十 |
| み供・ | 2 3 5 6 8 | 度 1 十 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 |
| 教师 主角 | ,228年请路 | 校施プラストバーン ハイトロカノン ハ トプラント |
| 最多技能的老人 | 1 | |
| 9 2 | | · 大田中 日報問日子於新述 |
| 生子 雙国的人 | クロガネシティキ | 領地位行行型右側的人 |
| 柄 商标 | | 28 - 1 |
| 控制向社 | | 精: : 4 例便图 |
| フミコドル | ナギサンティ | £ . 3, 7核仙 |
| 州作精灵艰贴统 | ナギサシティ市 | 南京石 1 方建筑 |
| 数二进格拉加火 | ナギサシティキ | 司 5 日 《建筑女性 |
| 技能同礼胖子 | ノモセシティ市 | 、胡奇严厉、可用心之鳞片让怪兽回忆以前的技能 |
| 在工作科技型磁体 | ノモセシティホ | \$ F * 3 B |
| 4. 有二年間間 | | |

| | | 2 - 4 - 2 - 2 |
|--------------|-------------|--|
| 3.4 | ハクタインティー | 4 . 3 . |
| 4 44 | ハクタイシティキ | · 数十 1 9 () |
| 特化牙 才華 | ミオシティエ | 45 . * |
| 度分 7 % | ヨスガシティキ | ある大学の場合 |
| 4 B - 1 | ヨスカシティド | 下言: 130 KM1, 可存储家具 |
| 教育还会主应禁助 | 「リッシこのほとり挙程 | bely F & |
| EN THE BENDE | ハクタイシティナ | rā : |
| | ヨスカシティキ | 第二十年 图 · 多·星 由 |
| 交換精質的人 | クロガネシティ市 | 用ケ シィ鉄西 機構オレンのみ 1 回玩家交換り ンリキ 映力 |
| | ハクタイシティキ | 世ペラップ会符数的 携帯ヒメリのみ 550 乗り 終プイセル・能 |
| | キッサキシティ市 | 用ゴースト 鬼琴 通 携帯かわらずのいし 与玩名 交換チャーレム金頭王 |
| | 226号水路 | サコイキンク戦争 1 携帯ラムのみ つ次変交換 ケイコウオ以降争 |

POKEMON 技能机特殊 作用利取信如言



| h | 2 | Han | _ | | _ | | |
|----|---|---|------------------------|---------------------------------|---------------------------------|--|--|
| | | | 1- 25 | V | - | | 3 |
| ı, | P 1 | きあいたま こから | 120 | 70 | 1000 | 27 8 4 47 8 4 | 7 3 1 48 4F 5000 n |
| | 53 | Sales A sales | | | 1 10 | 10%几率令对广特防障1级 | |
| | | | | | | 对方受到此技能攻击时 | |
| | 54 | MAS 7 5/// 1951 | 40 | 1100 | 40 | | H M V W 3 L S O O O V C |
| | | | X | | to - | HF | |
| | 55 | しおみず/湖水 | 65 | 100 | | 州方HP低于50%时,此 | 不 新温铝铁匠实态 |
| | | | | | | 特殊威力翻信 | |
| | n6 | なけつける。ザ | | 86 | | 4 50068 | 222 MIR V R1 |
| | 57 | チャ ジビ ム/庄卓モ技 | 50 | 90 | 10 | 200个年5日前野农门城 | 电界道馆获胜奖品 |
| | +6 | こらえる ' か' | - | | | - 12 5 - 10 - | 游戏。 2000代 1 |
| | | | | | | 1 4 15 17 | |
| | 59 | 90300253 \$280 | 190 | 100 | ำก | | 冠星之路幕ホネ |
| | 10 | 1 - Javac 1 review | 20 | 100 | | | 15 1 15 808 P |
| | e. | トランハンチ ななな | i | 10 | | . 6 1 × . | 18 1 DOWN 7 2 |
| | 61 | おに好る人 | . " | 75 | | 71 1 1849 | of 1:#328P |
| | | きんいろのかせ | 6.0 | 00 | 10 | | 12.638 |
| | c | | | 100 | | at the second to be a second | PA F BOR F SAPC |
| | 6.3 | さしおさえ初郷 | | 100 | 15 | | THE BIRL VINE |
| | | | | | | ケ子姓。対方使用連貫 | |
| | 6~ | たいばくはつ 1切り | 250 | 100 | E, | 0 | Dung a shinks |
| | | | | | | | 75 4 4 6 47 |
| | 65 | シヤト クロ 間多川 | 70 | 100 | 15 | | 鬼亦清你飲胜文品 |
| | 60 | しつべかえし うな | 66 | 100 | 4 | y at the Post | · 5 pm 10 3 2 |
| | | | | | | 1 4 to 20 | 7488 - 1184 . |
| | 67 | リサイクル/道具引む | | | 10 | 一番電具肌 当し はら 自己本 | ハクタイシティからも点 |
| | | 7 7 1 7 11 11 11 11 11 11 | | | | 387 B | 电子空运机学大大对人 |
| | 68 | ギガインパクトバス万々も | 150 | ·on | 5 | 查中居自身下回会不能行动 | 游戏中4,20000代币 |
| | 69 | | | | | | 2" 4 5 38 848 |
| | | ロックカット/岩切 | | | | 2 + 1 815 | 203,635.5 149 - 4 |
| | 70 | フラノシュノン | | 100 | 20 | 1 10 10 | |
| | | | | T | - | | 5, " * 1\$ 2000 * |
| | 75 | ゆきなだれ/智楽 | 60 | 100 | 10 | 若自身出征新受到伤害。 | 战。塔即808户 |
| | | | | | | 此技能生害翻窃 | |
| | | ストノエント・ま | | | 73 | | 水产品化移物2次 |
| | 73 | でんじは/电磁波 | | 100 | 20 | 对方麻痹 | 战斗塔用328P |
| 1 | | シャイロカ ル環気を | | | | " 多年度 一点蒸暖 " 其 1 | Mark HOOVER |
| | 75 | つるぎのまいりと英 | | | 30 | 自身物设计2银 | 游戏中、4000代节 |
| 1 | 76 | ステルスロック/経営芸石 | - | | 20 | 使对方换上场的怪兽受伤 | 岩系道馆获胜奖品 |
| | 77 | じーあん。自然報告 | | | 10 | 田原於 等級在 · 二致下 対 | 211年道路是崖边的人 |
| | 20 | ゆうわく きゅ | | 130 | 20 | なったすべ : 12次 | 201 C # 6x80 |
| | 79 | あくのはどう用之変功 | | 100 | 16 | 20%几至令对方客怕 | 冠军之路開推岩 |
| | 180 | いわなだれど労用 | | | | 30%几率令对方客怕 | 从207号的道路进入版 |
| , | 180 | いわなに対応回 | 170 | ISIU | 110 | 30%ルキマ州の祭10 | 2常葉さ. |
| | - | | Lee | - | Tree | _ | |
| L | | シザークロス/十字剪 | 180 | | | Grand Bush - 48 | 220水路 战斗塔用648P 自信森林外侧景砍伊 |
| | 82 | ねごとガー | | | 10 | | EE CONTRACTOR AND SECURE |
| | | | | | | 三級性。エン伊用 | |
| | 83 | しぜんのめぐみ、自然思言 | | | 115 | 属性与或内脏所特限专政变 | 百倍大楼3F2000元 |
| | 84 | | | | | | |
| | | どくつき者。 | 80 | 100 | 26 | (11/1 中海 | 212页路、雷蒙炸车 |
| | 85 | どくつき 告 / ゆめくい 食芽 | | 100 | | (1:1 中省 吸取作事的50% 对方 | |
| | 85 | ゆめくい食芽 | | | | (1 / 中毒 吸数作春的50% 对方 膀胱水平 * 使用 | 212.5%、需要办 6 律時級需多 5 聯治 |
| | 85 | ゆめくい食芽 | | 100 | | (1:1 中省 吸取作事的50% 对方 | 212页路、雷蒙炸车 |
| | | ゆめくい 食芽 (さもすひ 年本 | 100 | 100 | 15 | (1 / 中毒 吸数作春的50% 对方 膀胱水平 * 使用 | 212.5%、需要办 6 律時級需多 5 聯治 |
| | 36 | ゆめくい食芽 | 100 | 100 | 15 | (1 / 1 市 吸取作事的50% 対方 時即以下 1 使用 (をは、 1 に 3 ! | 212百萬、香泉中兵 律時城需多女聯告 京五百五甘朴安岛 |
| | 86 | ゆめくい食等 (さむすび ちへ いばる/虚疾素勢 | 100 | 100 | 15 | (1 / 1 市 | 212月時、常安庁 Q 律情観需多な輩治 なる <u>6年</u> 世形収尽 精灵学院与左遊館 |
| | 36 | ゆめくい食芽 (さむすび ちへ いばる/虚疾素勢 | 100 | 100 | 15 | (電子 本の50%) 対方 映解対 で * * 使用 「Ed 、 た 、 ら 。 対 対 25 * ・ の は 25 * ・ ・ ル 7 ま 。 今 は 9 * ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ | 212 百萬、雪安市 6 律均披霉多 5 擊治 5 5 6年扩射 安 精灵学院与左边朝 个房间的女仆对话 |
| | 86 87 88 | ゆめくい 食ぎ (さむすび キュ いばる/虚弦無势 ついばむ 当有 | 100 | 100 | 16 | (1) 作者 (2) 作者 (2) 作者 (2) 作者 (3) 作 (4) 作 (4) 作 (5) (5) 作 (5) 作 (5) 作 (5) 作 (5) (6) 作 (5) (6) (6) (6) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7 | 212百萬,常數中兵 律時披霧多多數對 草系 <u>612</u> 扩射改基 精灵學院与左边朝 个房间的女仆对话 安定領土土工里,但 |
| | 86 | ゆめくい食等 (さむすび ちへ いばる/虚疾素勢 | 100 | 100 | 16 | (電子 本の50%) 対方 映解対 で * * 使用 「Ed 、 た 、 ら 。 対 対 25 * ・ の は 25 * ・ ・ ル 7 ま 。 今 は 9 * ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ | 212百萬、雷安中八 律付級需多な整治 草五百 <u>五</u> 廿計 至三 精灵学院与左边第 个房田的女仆对话 ※か信・ナニカ・10 ミオシティ栄輸量員 |
| | 86 97 88 89 | ゆめくい 食琴 (さむすひ 年本) いばる/虚疾無勢 ついばむ 当自 とんほが大り/帰郷部所 | 100 | 100 100 190 100 | 15 16 20 | である。 から から から である。 から | 212 直済、電砂中 C 律情報報多次整治 草 5 直生び形式系 研房学院与左边朝 今房间的女任芸 策か信 ナボカ・12 ミオンティ学船鼓突 下島が 直は他 8000元子 |
| | 86 97 88 89 | ゆめくい 食ぎ (さむすび キュ いばる/虚弦無势 ついばむ 当有 | 100 | 100 100 190 100 | 15 16 20 | である。 「ないであいない」の対方 時期がする。 では、 では、このでは、のはま またってするのは、 なえってするのは、 なもってするのは、 なもっなりを受験 移自身最大いわか1/4別件 | 212 有満、需要中央 律時級需多次整告 章 5 直立打形文品 環因学院与左边朝 个房田的女化対话 家 15 値 1 + 2 mg 10 ミオンテイ学館登段 1 番片 直載中に8000代元 電池21所回便检索、 |
| | 88 89 89 | ゆめくい 食琴 (さむすび 年以上のばる/建阪商祭 ついばむ 身合 とん様が大り/規模部長 あがわり/哲寺 | 100 1 60 70 | 100 100 190 100 100 | 15 16 20 20 | 1 1 中央 収取作品の 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | 212 万萬、雪泉中 C 禮情報需多次攀近 年 5 年記 計計 2 5 年 |
| | 86 87 88 89 90 | ゆめくい 食琴 (さむすび 年本) いばる/虚弦無勢 ついばむ 当年 とん様が大り/順報部等 ラスタ カノン生き75% | 100 1 60 70 | 100 100 190 100 100 | 15 16 20 10 | (1) 自由 (1) 自由 (1) 自由 (1) 阿斯 (| 212万美 電影中央 作物研察多字整治 等 列門 好政 写 精測体験与反政対策 今房班的女任政对话 電 水 物 1 + エア 駅 独 王 基 2 - 基 4 中 級 2000 で 1000 で 1000 で 1000 で 1 |
| | 86 87 88 89 90 | ゆめくい 食琴 (さむすび ちゃくいばる/虚弦無勢 ついばむ 卓台 とん様が大り増殖器等 みがわり/智力 ラスタ カノン生き力を | 100 1 60 70 | 100 | 15 16 20 10 10 | 1 1 中央 収取作品の 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 | 212 万萬、雪泉中 C 禮情報需多次攀近 年 5 年記 計計 2 5 年 |
| | 86 87 88 89 190 91 32 | ゆめくい 食琴 (さむすび ちゃ いばる/虚疾 無勢 ついばむ 卓台 とん様が大り増殖器等 みがわり/智力 ラスタ カノンモデカス | 100 1 60 70 1 | 100 | 15 16 20 10 10 | (1) 自由 (1) 自由 (1) 自由 (1) 阿斯 (| 212万美 電影中央 作物研察多字整治 等 列門 好政 写 精測体験与反政対策 今房班的女任政对话 電 水 物 1 + エア 駅 独 王 基 2 - 基 4 中 級 2000 で 1000 で 1000 で 1000 で 1 |
| | 86 97 88 89 90 91 31 | ゆめくい 食等 (さもすび ちゃく してばる 虚弦 無勢 ついはむ ゅ 合 とんぱが大り/順報部等 みがわり/智力 ラスタ カノン化系 カス・ ナックカム 左 当 後載機HM | 100 1 60 70 1 | 100 | 15 16 20 10 10 5 | 日 1 日本 | 227.3 為、常要小失 律的級數多多數數分 作的級數多多數數分 所與性節的女性好多 所以性節的女性好 不房地的女性不 等。161、七二次 152、161、161、161、161、161、161、161、161、161、16 |
| 1 | 86 97 88 89 90 91 31 | ゆめくい 食琴 (さむすび ちゃ いばる/虚疾 無勢 ついばむ 卓台 とん様が大り増殖器等 みがわり/智力 ラスタ カノンモデカス | 100 1 60 70 1 | 100 | 15 16 20 10 10 5 | (1 1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 | 212万美 電影中央 作物研察多字整治 等 列門 好政 写 精測体験与反政対策 今房班的女任政对话 電 水 物 1 + エア 駅 独 王 基 2 - 基 4 中 級 2000 で 1000 で 1000 で 1000 で 1 |



95 100 F St . W + 1 Y

40 100 15 50% 事令对方物品 博士報

1 1 201

SE C FREE ST

6 カンナキタウン周南 煮 * 早 n。 と・時 209路基路 香港 1女子対话

元 4 年 203 号 通路的

クロガネケ ト 列方

/ ノモセシティ23211 ッポ

动漫游戏周边缤纷呈现

新的商城我们专门为大家送上了各色包包,从钱包、挂包到出门用的书包,方便你根据用 途来进行选择。主题也是涉及经典的福音战士与柯南、热门的樱兰、凉宫和FATE、喜欢动 漫游戏的人相信一定可以找到自己中意的一款。另外特别推荐NANA的情侣对锁项链、绝对 是圣诞节时男女共同分享的贴心小礼物哦。

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
- (例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单 上注明会员号。
- 郵资标准:每张汇单不论邮购商品金额多 少, 邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3
- 元及包装费和邮递费)。 部购地址·北京东区安外都局75信箱 发行部
- 部编-100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!



中性格征 明日的NFANS 那大學



D CM CM

波包泡



電池の皮革の地的後来 正菌为银質的奇术师标志。080 充分降调神畅味道 打开信的尺寸为21-9CM 内荷拉索和多夹层,万使哎呐卡片等线以及各种犯罪现场证据



时下流行的圆筒式设计 便于斜背或单偏跨 大小 适合男女使用 加以红黑相间的SOS团鲜明的字样 及标志、号召力极强。让我们背着出门,参加这个 让世界使得更热闹的凉宫春日团吧



右 可一口气装下不公路清爽地结实,便于海路清爽地结实,便于海路清爽地结实,便于海路, 公关部字件,配 对在36+32CM左 可在36+32CM左



,且可实际打开,绝对是编,象证着打开情码的心扉,象证着打开情码的心扉,像还有NANA形象的邻项坠为绘有UANA形象的邻

是情侣间表达感情的原,设计独特造型精的领。 个项坠为铜



袋 附有可调节核 放置各类卡片 的基放用票的透明袋和。在面是朝气蓬勃起明袋和。 钱比



PATH JOHN

挂在身 上即可出门,亦可当普通钱包使用





致了还能当作为。 仅可作为手机域 仅可作为手机域 地域和 彩云图 知域物质质 高力 五国物语》周边 美男云集的中国 播点像腕

的标题挂有 的标题挂有 即的像漫故事 観察 女不致丝彩



THE TRANSPORT 千万不要随便在这个

本上与下别人的名字 因为这可是传说中的 死亡笔记明和明和 所有使用说明和手稿 段客均还等符 尼面空白 が他可作力器通常に 另配有死亡 年证例。为此目死上 笔记原声大碟及华丽 羽毛笔 支



北自作]作品《學兰高校 男公关部》、各戏部食和可爱东西的即心学长,时 列爱东西的即心学长,时 刻不离身的小兔子布偶。 粉片软绵绵的不是可要就 可以形容的! 大小约

20 名那对可爱的 它必然引发所有人的



时使用5.和 从日本平安 代流传下来的影响。但只用 当然这不是一定的诅咒相 人,只是一些从一女。的小 具而已一年四部,副作的惟 丑8付使用5 具 当然这 草人 只 玩具而已



PUMENDIE BROWERUN 高德或罗莉的代表典范, 水银灯 華星石 茂星石 權國 金丝雀 真红共六位各員 韵味的女主角华丽豊场, 变身小钥匙坠结 身略伴 委田坝也要羡慕你



লৈকি/মালি 構造RIDER, 赛芭. 楼 伊莉亚 漂五 位人气女性角色, O版形象格外可爱令 Fate的冲击力恶增, 由他们来点缀你的 书包 钥匙, 生活每天都多一点华丽



加搞笑可爱。让哪忍不住,天 图案则是经典的凉宫等日大头 超大的表盘和表帝图案与A数



COGO APP和SOSME等特、表盘图案也COGO APP和SOSME等特、表盘图案也为红色系、法力十足的源容者日露出POSE的原含者,是是一种,是一种,是一种,是一种,是一种,是一种,是一种,是一种





上红色-折线包.绘有版目的占备公园 军标志 第白红三色的搭配格外作版 打开尺寸约为25CM+10 5CM 怀着热 回占额的骄傲。怎可不配备一个12



◆以人"秘典游戏"主国之心》中的"主范"标志 为主题的手链。长短可根据概属者情况自己调节, 氧起来触感光滑银光炫耀。 游戏速超值选择









●制后表壳根据英色电流的处约制作而来 打开后内赘数有经典名句 "lask of there art thou my Master" 表点是模数 色图案、附带特别表较 表型是複数圖表



■《侦探们體領線數》主题幅,前週印有灸 金帽帶图案并镶有金属标志牌。





真实度朝完全再现爱要可靠终于实体



●黑色版的賽可車玩舞。额头上的宝石也是蓝色的 不过和日色的一样可爱 高约11CM左右、附带吸盘











●赛色的威风做气 绝对是Fate受到 欢迎的原因,帽子做工遗气性好,前方 的LOGO绣花更是 针一线充分体现原



配味彻底彰显・



の政権が



●超能E、A胃包、透用EVA经典红色和黑色搭配而成 面印有EVA的经典台间段溶和图象 提带宽窄适中, 女透用挎臂管可,拧带上附有红色托衬,更使于手拧。

新作游戏发售表

会計業**保护車。以通**系のBBT、、 FSTE シエミ在日本指揮上と参加を、 可能更 表表已是沒有当年从FC过渡費MOPISFC、 从MORISFC过渡到SS和PS可模对硬件机 的無中期待与恢复 カ什么? 現在去电站市场花ボブー个下午就能饱回一台铁轮超越 世代附陷的电脑回来・・・・当然、 例格也是它的VIII。

| | PS2 | | | | PSS | | |
|--|--|------------------|---|---|---------------------------------------|-----|------------------------|
| | | | | | | | |
| 割 THIME ラ女舞っ火! | 舞 +KME *女男+史 | ACT | S NR SE | 麻将大会IV | 麻将大会Ⅳ | TAB | KOE |
| AS. | エリア 51 | Av | 5 -55 | 麻将格斗俱乐部 全国对战版 | 麻将格斗俱乐部 全国对战版 | TAB | %ONAM SEGA |
| The state of the latest and the | The Strain Laboratory | A CY | NBG+ | 智里另每内藏世高高尔夫俱乐器 源氏 - 叫贩赛烈 | 客里三兄弟内藏 SEGA GOLFCLUB GENJI: 神威奉訂- | SPG | SEGA |
| 火那忍者-鸽人-木0+之魂! 水月 ※、 | NARUTO-ナルト-ホノ外スピリッツリ 水料 - 途心 - | AVG | KID | 反抗-人类及落之日- | RESISTANCE ~ 人类没落の日 - | ACT | SCE |
| 小国无双2 帝国 | 故国无双2 Empires | A | × t | 机动战士高达 目标锁定 | 吸却技士ガンダム ターゲット イン サイト | ACT | NBG |
| TOTAL ME TO ST | THE PLANT COMPANY | al III | 100000000000000000000000000000000000000 | 山楂赛车7 | リッシレーサー7 | RAC | NBG |
| NBA LIVEO? | NBAライブ07 | SPG | EA | | | | |
| 存合传说 | テイルズ オブ デスティニー | RPG | ,B , | ★装甲核心4 | アーマード・コア 4 | ACT | FROM |
| | ギターフリークスV2&ドラムマニアV2 | | KONAMI | CI | CI | A T | KOE |
| K - FWORLD GP 2006 | K-1 WORLD GP 2006 | RAC | D3P | 格斗之王极限冲击3 | キング・オブ・ファイターズ MI3 | FTG | SNC PLAYMORE & ONAM |
| 。联盟胜利十一人10 | Jリーグ ウイニングイレブン10 | SPG | KONAMI | 5. 5. 1 1 1 1 1 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 | 幻想水洋体Vi 実現パワフルプロ野球 | SLG | KONAM |
| + 欧洲联赛0607 白色空气 - 製件- | +ヨーロッパリーグ' D6-' 07 ホワイトブレス - 終~ | Ly | » D | 安か物性 | フェイタル・イナーシャ | BAC | KQF |
| DEST - MAY- | THE STATE OF THE PARTY OF THE P | - | | 刃之风暴・育年战争 | プレードストーム・百年战争 | ACT | KOEL |
| 植装小尔 天真製荷生活 | 任手指状ケ・カク | AvG | The A Factory | 新世和泰安GPX | 新世紀GPXサイバーフオーミュラ | RAC | S NASE |
| | スイートボーイズライフ | | | 新天魔界6 | 新天魔界リ | | IDEA FACTORY |
| Total Control of the State of t | AND THE RESERVE OF THE PARTY OF | | 1965 | 最佳银星 锡模7 | 最强银矿 围棋7 | TAB | MAGNOLIA |
| 必胜作者所會印象研算所攻略 | 必要ハチンコ ャバチスロ 攻略 | SLG | 038 | 最優額學 将模7 | 最强银星 将棋7 | TAB | MAGNOLIA |
| 原列VJBCR 检测亚弥 | シリーズVo. 8 CR 松浦要弥 | | | 太空巡航机 | グラディウス | STG | KONAM |
| 10.23年中保健寺 | 保健室へようこそ | Avia | W 437 SO" | 多别历史ACTION | コミカル历史アクション | ACT | GAE UBI SOFT |
| 到晚之夜4 | サモンナイト4 | SRPG | * BANPRESTO NBC | Yern Clancy's Ghost Recon 3 | Tom Clancy's Ghost Recon 3 | FEG | NAMCO |
| 权而超人兜 TAITO BEST ※ | 段面ライダ - カプト TAITO BEST HOMURA | ETC | TAITO | 15.50 The end of the CENTURY | 炼狱 The end of the CENTJRY | ACT | HUDSON |
| Store 1 7 - 19 | テンモンセイハ スアナザ ミッション | | NRC | 炸弹人 | ボンバーマン | ACT | HUDSON |
| 伯肯哥克金攻略 伯奇原人 | パチスロ完全攻略 スロ線人 | ETC | SUCCESS | を施物人4 | デビル メイクライ4 | ACT | CAPCOM |
| 鬼滨娜走粤远队 激斗编 | 鬼席權走機違队 激斗鏡 | | | ◆合金装备4 | メタルギアソリッド4 | ACT | KONAM |
| 必胜伯貴哥★伯貴哥攻略 | 必能パチンコ★パチスロ攻略 | ETC | D3P | ▶ 標案形見 | ソニック ザ ヘノンホッグ | ACT | SEGA |
| 系列 Vol B CR 松浦亚芬 | シリーズ Vol.8 CR 松浦亚弥 | | | Lnerta | フェイタル・イナーシャ | SLG | KOEI |
| The state of the state of | がた。 | 12. | | 灵魂能力 | ソウルキャリバ | FTG | NAMCO |
| 入战略7 | 大战略VIエクシード | 5.0 | SystemSoftApra | | 1711 | | |
| ★ 등8(何·克·4 | 全侧传说 4 | AND A | SQUARE BNIX | | Wiii | | |
| 7 2311 W. W | 10 0017 00 4 | | SQUAR CHAN | | | | |
| 不么正拍爹 | くじびき アンバランス | | MMV-1 | 超级猴子球 | ス-バーモンキ ポ ル | SPG | SEGA 任天堂 |
| 光明力量EXA | レヤイニンク フォース イクサ | 4 10 | SEGA | Wi Sports 養成互利集制協 | Wii Sports おどるメイドインワリオ | ETC | 任天堂 |
| 學之使腹 | ゼロの使い施 | SLG | MMV-I | 赛尔之传说 黎明公主 | セルダの传说トワイライトプリンセス | 200 | 任天章 |
| Happiness | はびねす | SLG | hythyt y | 第一次亲密接触Wi | はじめてのWe | FYC | 任天堂 |
| 拉太郎电铁16 北海道大事被之卷 | 換太郎電鉄16 比海道大事波の巻 | TAB | HUDSON | 解物刀虾铁NEO | 超热刀カドゥケウスNEO | ACT | ATLUS |
| 元野兵線V 先駆 | ワイルトア ムスガフィフスウェンカ ト | RAC | SCFI | 击包造 多米诺骨牌 | 街クルドミノ | ETC | |
| 医實 计基础心节 | シム ン 日亜高切争 | S _k G | MMV-1 | SD高达革命 | SDガンダムREVOLJTON | SLG | NBGI |
| #I BY BIMAJOHN | 対印のリーマージョン | 100 | 1911914 -1 | | 第日の达人 一 | ETC | NBGI |
| 世界的尽头 | World siend | A.E | PrincessSoft | 安护指 矿 | たまごつちの | ETC | NBGI |
| 鬼原腹影 新的恶梦 | アローンインサダ ク・ザニューナイトメアー | AVG | CAPCOM | 四円放光大总统 条線 | ピカピカだいと - りょ - ! レッドスティ - ル | ACT | UBI |
| 保证者 | BREAKER | ACT | TECMO | 驱动高尔夫 常青木 | スインクゴルフィシヤ | SPG | TECMO |
| | 委員机ライブレード2 | SEG | WINKYSOFT | 1.野さ花 | V ng 5800 | SLG | HUDSON |
| Catan | Catan | AF | CAPCOM | V/ - 10 | | | _5 |
| | ガンパレード・オーケストラ 寺の章 | AVG | SCE INTERCHASE. | 口袋好好放心事介 | ポケモンバトルレポリュ・ション | RPG | 任天堂 |
| Soul Link EXTENSION 業之村敦迎您2 | Sou Link EXTENS ON ようこそひつじ村2 | AVG | SUCCESS | 发珠Z编发 INEO | DRAGON BALL Z Sparking 1 NEO | ACT | bendainamoo |
| CLANNAD | CLANNAD-クラナド- | AVE | N'ERCHANE. | Necro-Nesia | ネクロネシア | ACT | spike |
| K-1 WORLD GP 2005 | K-1 WORLD GP 2005 | BAC | D3P | | 1972.3 S 1 | - | |
| * 盗墓者・传说 | TOMB RAIDER LEGEND | p * 40 | f dos | JAWA | JAWA 大乱斗スマッシュブラザーズX | ACT | spike 在天堂 |
| 学子乐图12 | パチパラ12 | ETC | Sε | 任天堂全纲皇太乱斗X HERO S | 大利・サスマッシュフラザースX HERO S | ACT | |
| 大海与夏天的回忆~ | 大海と夏の思い出ー | | | HERO'S | HENO'S | ACI | spike |
| *KOF · NESTSM | ザ・キング・オブ・ | FTG | SAFFUHINGEE | 軌着货车 | Excite Truck | RAC | 任天堂 |
| | ファイターズ ネスツ袋 | | | 机动战士高达 | 切劫故士ガンダム | ACT | bandainamco |
| frack//G J Vol 3 模行之道 | hack/iG U Voi 3 (ような速きで | | MARIONET | 生化免积新作:暂定名。 | バイオハザード新作 (保証) | AVG | CAPCOM |
| お異位马战线无故事・攻克柏林 分离とい | ジオラマ战技業状なし ベルリン セパレイトハーツ | SLG | KID | 牧场物语 | 牧场物语 | SLG | mmv-i |
| が用とし VM Japan | ブイエム ジャパン | | - ASMIK ACE | 火影忍者NARUTO | NARUTO-ナルト- | ACT | TAKARATOMY |
| | 心質也多上 | ACT | | | | | |
| 光明之风 | シャイニング・ウィンド | SLG | StigA | | XBOX | | |
| | 式神の城 - 七夜月幻想曲 | RPG | Kids Station | | | | |
| 我的女40 | ああつ女神さまつ | AVG | 472 | 使命召唤3 | Call of Duty 3 | FFS | *vs gn |
| | 龙削 | AVG | | | '1.11 | | - in 1225 |
| 瘦花大战物语 帝認篇 | サクラ大战物画 帝郡第 | AVG | I SEGA | 超 | Superman Returns | ACT | EA |

| 2 4 | | | |
|---------------------------------------|-------------------------------|-------|---------------|
| | XBOX360 | | |
| | KDO KOOO | | |
| NSA LIVEO? | NBAライブ07 | SPG | FA |
| 七片石物图 传奇 | カルドヤプト サーガ | FTC | NBGI |
| 形式车份被助班2 | DEAD OR ALIVE Xtrame 2 | FTG | TECMO |
| X-MEN 官方游戏 | X-MEN The Official Game | ACT | SPIKE |
| 71-11-CO 8-77-8-76 | | | |
| 超级机器人大维XO | スーパーロボット大級XO | S RPG | BANPRESTO |
| AMANAGATAMAN | 10428 | | DAM ILLUIO |
| H 2 | ブルードラゴン | RPG | Microsoft |
| ZegaPain NOT | ゼーガペインNOT | STG | NBGI |
| and all the t | PHATE. | | |
| 10 政務和福祉軍X | 地球防御军X | ACT | Dap |
| 特幻之原字由 | ファンタシースターユニバース | RPG | SEGA |
| 实况足球胜利十一人10 | ワールドサッカーウイニングイレブンX | SPG | KONAMI |
| 型链收缴 X Vortex 因血的继承者 | お娘チャンパラvorteX~別点を母ぐおたち~ | ACT | D3P |
| Principle of Control of State Control | 124018 | | |
| 关落的星球 极端状态 | Lost Planet Extreme Condition | ACT | CAPCOM |
| 東京文音速制器 | ソニックーザーヘッジホッグ | ACT | SEGA |
| SULUCION BALLOTT | 2004 | Aut | DEGR |
| 支度的身理等 | ロストオデッセイ | BPG | Microsoft |
| | 1000 A 600 | | |
| 50亩2 | Fable2 | ACT | Microsoft |
| 常神之領4 | クウェーク4 | ACT | ACTIVISION |
| 360座将 | 360年後 | TAB | SUCCESS |
| 反暴行动 | ROIT ACT | ACT | Microsoft |
| 磁風行动 | オペレーションダークネス | ACT | SUCCESS |
| 动物园管理员 | Zoo Keeper | SLG | SUCCESS |
| 待道Online | 传道オンライン | ACT | SPIKE |
| | | | |
| 真名法典2 | MAGNA CALTA2 | RPG | BANPRESTO |
| 三国创神(智定名) | 三(00f40 (40M) | ACT | Idea Factory |
| KOF 极照冲击360 | KOF Maximum Impact | FIG | SNKPLAYMORE |
| 生化危机5 | バイオハザードち | AVG | CAPCOM |
| 装甲核心4 | 7-7-8374 | ST6 | FROM SOFTWARE |
| NEOGEO 斗技场 | オオジオバトルゴロシアム | FIG | SMKPLAYMORE |
| The Combine X | The Combine X | ETC | Hamster |
| A列车进行会 X- | A列车 de lixou X | SLG | Artdink |

| 25.45 | 1111-1111 | neo | (A)ICIOSOII |
|-------------------------|-------------------------------|------|---------------|
| ZegaPain NOT | ゼーガペインNOT . | STG | NBGI |
| | | | |
| 地球防御军X | 地球防御军X | ACT | D3P |
| 梦幻之星宇宙 | ファンタシースターユニバース | RPG | SEGA |
| 实况足够胜利十一人10 | ワールドサッカーウイニングイレブンX | SPG | KONAMI |
| 型组改建 X Vortex: 总血的继承者 | お並チャンパラvorteX~翌白を並ぐ名たち~ | ACT | D3P |
| | | | |
| 关陽的星球 极端状态 | Lost Planet Extreme Condition | ACT | CAPCOM |
| 家尼克 音速刺猬 | ソニックーザーヘッジホッグ | ACT | SEGA |
| | | | |
| 突荡的鼻谵奏 | ロストオデッセイ | RPG | Microsoft |
| | | | |
| 预音2 | Fable2 | ACT | Microsoft |
| 营神之锡4 | クウェーク4 | ACT | ACTIVISION |
| 360麻将 | 360度量 | TAB | SUCCESS |
| 反暴行动 | ROIT ACT | ACT | Microsoft |
| 時風行动 | オペレーションダークネス | ACT | SUCCESS |
| 动物园管理员 | Zoo Keeper | SLG | SUCCESS |
| 待道Online | 传道オンライン | ACT | SPIKE |
| | | | |
| 真名法典2 | MAGNA CALTA2 | RPG | BANPRESTO |
| 三国封神「暫定名」 | 三回針神(根略) | ACT | Idea Factory |
| KOF 极原冲击360 | KOF Maximum Impact | FIG | SNKPLAYMORE |
| 生化危机5 | バイオハザード5 | AVG | CAPCOM |
| 裝甲核心4 | アーマードコア4 | STG | FROM SOFTWINE |
| NEOGEO 斗技场 | ネオジオバトルゴロシアム | FIG | SWOPLAYMORE |
| The Combine X | The Combine X | ETC | Hamster |
| A列车进行曲 X- | A列车 de lixou X | SLG | Artdink |
| 机勒战士高达 | 税助战士ガンダン | ACT | BANDAI |
| 光环3 | Halo3 | FPS | Microsoft |
| | | | |
| | NGC | | |
| | (1832E) | | |
| 古意丽影、传奇 | Tomb Raider: Legend | ACT | Eidos |
| FT (02 (10 M) - 14 - 42 | 111272 | COST | 21005 |
| 並因取権2007 - | Backvard Baseball 2007 | SPG | ATARI |
| | | | |

| 古墓丽影。传奇 | Tomb Raider: Legend | ACT | Eidos |
|------------|------------------------|------|-------|
| | | | |
| 美国职筹2007 - | Backyard Baseball 2007 | SPG | ATAR |
| | | | |
| 赛尔达传说 黎明公主 | ゼルダの传説 | ARPG | 任天常 |
| | ワイライトプリンセス | | |
| | AH S | | |
| 动物之赢2 | どうぶつの音2 | RPG | 任天皇 |
| 旦之卡比 | 星のカービイ | ACT | 任天常 |
| 光達路岩2)号 | アイシールド21 | AVG | 任天皇 |
| 大金刚木桶喷射赛 | ドンキーコングたるジェットレース | ACT | 任天意 |

| | GBA | | |
|---------------|------------------|-----|---------------|
| 超级方绘數王IIX | スーパーパズルファイターIIX | ETC | CAPCOM |
| 首部高ADV . | 世級高バトルアドバンス | RAC | 元代 |
| 大家的软件系列阻模 | みんなのソフトシリーズ 阻様 | TAB | Success |
| | | | |
| 少年侦探团-红眼魔人- | 少年探偵団〜紅眼の魔人〜 | AVG | Success |
| 国夫君的热血合集3 | くにおくん 热血コレクション3 | ETC | CAPCOM |
| 超人奥特曼禅球 | 超人ウルトラベースポール | SPG | Cunture Brain |
| 合金弹头 ' ' | メタルスラッグ | STG | SWPLAYMORE |
| 合金弹头2 | メタルスラッグ2 | STG | SWPLYMORE |
| 合金弹头3 | メタルスラッグ3 | STG | SWPLAYMORE |
| 合金弹兵4 | メタルスラッグ4 | STG | SNIPLAYMORE |
| 龙珠GT进化 | ドラゴンボールGT | ACT | -BANPRESTO |
| | トランスフォーメーション | | |
| 特别机器人GBA | カスタムロボ GBA | ACT | 任天堂 |
| Clicking/色险 . | ガチャあぶ | ACT | HUDSON |
| 最终幻想VI | FINAL FANTASY VI | RPG | Square Enix |
| 哥得兰 (管定名) | バトランド (仮題) | AVG | 任天堂 |
| 大金別城市 | ドンキーコングカントリー2 | ACT | 任天堂 |
| | | | |

| | PSP | | | | |
|---------------------|-------------------------------|--------|--------------|--|--|
| 11A Y60 | | | | | |
| 軍代官漫跡记 | 恶代官漢辦记 | SLG | GAE | | |
| SUDOKU 数独 | SUDOKU 数据 | PUZ | HUDSON | | |
| 机甲射击 | ヴルカヌス | STG | Compileheart | | |
| | | | | | |
| 圣女贞德 | Jeanne d'Arc | S-RPG | SCE | | |
| Riviera - 約束之地 - | Riviera - 约束の地リヴィエラー | RPG | STING | | |
| The same of | 11H30E | 2.55 | . = 5 | | |
| 理的进宫 | 己のダンジョン | RPG | SEGA | | |
| 智能扶發2 | インテリジェント ライセンス2 | PUZ | NOWPRO | | |
| 連移於记DISGAEA 便換版 | 廉界战记ディスガイア PORTABLE | SRPG | 日本一 | | |
| 經體宝石 使换版 | パワーストーンポータブル | ACT | CAPCOM | | |
| 會尼計算机科学研究所改本體一部 | ソニーコンピュ・タサイエンス研究所 茂木健一郎 | ETC | SEGA | | |
| 博士直播给大脑快感Ahal体验 | 博士監修 施に快感 みんなでアハ体絵! | | | | |
| | | | | | |
| 古墓丽影: 传奇 | トゥームレイダー・レジェンド | ACT | Eldos | | |
| 比波察赛车 | サルゲッチュ ビボサルレーサー | RAC | SCE | | |
| 动感小子 | パラッパラッパー | ACT | SCE | | |
| | 12月14日 | | | | |
| 大战略便横至2 | 大战略 ポータブル2 | SLG | 元代 | | |
| 7 tag-a gc. Drijeta | BISHSE | 000 | 70.1 | | |
| 使罪传说 | テイルズ オブ ザワールド | BPG | NBGI | | |
| 光明神话 | レディアント マイソロジー | | | | |
| NRA LIVEO7 | NBAライブ07 | SPG | FA | | |
| 令企业各套利销 | メタルギア ソリッド | ACT | KONAMI | | |
| 業上行动 | ポータブルオブス | | | | |
| 20074-6 | | | | | |
| 岩合传说2 | テイルズ オブ デスティニー2 | RPG | NBGI | | |
| | 4 9 | | - | | |
| ★GT概率4 MOSILE | グランツーリスモホモバイル | DAR | SCEL | | |
| 把册之村 | 想要の村 | AVG | NOWPRO | | |
| NFL Street | NEL Street | SPG | EA | | |
| EX人生療戏PSP | EX. 4 4 — APSP | SLG | ATLUS | | |
| 120.1—K | TGM-K | ETC | ARIKA | | |
| ANGEL COLLECTION | エンジエルコレクション | SLG | MTO | | |
| * | d | SLG | GAE | | |
| RS Revolution | RS Revolution | BAC | SPIKE | | |
| 火膨展者Portable | NARUTO - ナルティメイトボータブル | ACT | BANDAI | | |
| 最終的類VIII 例相結合 | Final Fantasy VII Crisis Core | RPG | Square Enix | | |
| 英維传说5 | 英雄传说V | RPG | Nagi | | |
| SCHOOL MOD | SCHELETON | 111/15 | HUGI | | |

| 火影忍者Portable | NARUTO-ナルティメイトボータブル | ACT | BANDAI |
|-----------------|-------------------------------|-----|---------------|
| 最許幻想VII 危机核心 | Final Fantasy VII Crisis Core | RPG | Square Enix |
| 英雄传说5 | 英雄传说V | RPG | NBGI |
| | * | | |
| * | NDS | | |
| | NIPS . | | |
| | 11/200 | | |
| 怪医搬博士火之岛第 | ブラックージャック 火の鸟嶺 | AVG | SEGA |
| 目视右脑银炼 DS速读术 | 目で右脑を吸える DS速读术 | ETC | Mile-Stone |
| | | | |
| 順法大全 | マジック大全 | ETC | 任天堂 |
| 恶魔城 | 范度域ドラキュラ | ACT | KONAMI |
| 底墙的背像 | ギャラリー オブ ラビリンス | | |
| | | | |
| 时而魔女 拉英and贝莉 | オシャレ魔女 ラブ and ベリー | ETC | SEGA |
| -DS收藏集- | - DSコレクション - | | |
| 我们的太阳DS | Bokura no 太阳 DS | RPG | KONAMI |
| 当地检定DS | ご当地检定DS | ETC | SPIKE |
| | | | |
| 少年赖跃明星究极大乱斗 | JUMP ULTIMATE STARS | ACT | 任天堂 |
| | | | |
| 坦克大战 | タンクビート | ACT | MieStone |
| 渲染心灵 | こころに読みる | ETC | Ertain |
| 相回睦的DS毛笔字 | 毛窓で书く 相田みつをDS | | |
| 素斯机械兽战斗竞技场 | ソイドバトルコロシアム | RPG | TAKARATOMY |
| 京京脑白金川 | 东京フレンドパークII | ETC | Rocketcompany |
| 用DS锻炼运动脑力 | DSで鍛える运动能力 | | |
| 在那遥远的时空中 舞一夜 | 退かなる时空の中で 舞一夜 | RPG | KOEI |
| | | | |
| 意话枪手小红帽 | おとぎ枪士 赤ずきん | PZG | KONAMI |
| | | | |
| 伊莎 战略版 | イース ストラテジ | SLG | MI |
| 超级机器人大战DS | Super Robot Wars DS | SLG | BANPRESTO |
| 真女神特生DS | 真女神转生DS | RPG | ATLUS |
| SNK对CAPCOM 卡片对决 | SNK VS CAPCOM Card Battle | TAB | PLAYMORE |
| 机动战士GUNDAM SEED | 机助战士ガンダムSEED | ACT | BANDAI |
| 逆转数判4 | 逆转载判4 | ETC | CAPCOM |
| 勇者斗巫龙怪兽篇J | ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー | RPG | SQUARE ENIX |
| - 6 | | | 0 |

PRESENT

参加方法:凡填写《电子游戏软件》当期回语卡并寄

回编辑部省、即可参加资期的抽处活动,有机会成为 相应栏目的参与者,也将成为我们的幸运者之一。得 到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相 关说明。注意事项: 国函卡复印无效。

















(1) 等獎: 广东省/吴炳梅

2 等奖: 厂东省/黎滢、云南省 主燕、上海市/洪涛、新疆/邓钢、 浙江省/朱晓飞、湖北省/唐旭、上 海市/唐靖亮、辽宁省/刘学硕、厂 东省/邱皓然、广东省/刘俊杰 ③ 主要 四川省/邓澍、广东省/周

艺敏、河北省/王国威、广东省/林格 斯、浙江省/张嘉斌、天津市/李程

(4) 专业。天津市/王德轩、广东 省/柳润縣

5. 湿北省/程译栩、江苏省/ 吕诚、吉林省/刘海瑞、广东省/许剑 锋、山西省/刘超、广东省/于成、北 京市/殿陽剛、广西/平陽东、广西/ 育飞、江苏省/曹亚栋

6 山西省/张钰鑫、广西省/ 朱曼虹、厂西省/宋永寿、安徽省/刘 俊秋、浙江省/马龙浩、广东省/薛敏 冬、湖北省/张劲、广东省/余子健、 北京市/张光硕、广东省/林超龙、北 京市/张子辰、广东省/林燕东、山西 省/王文波、上海市/戴伟娟、浙江 省/张寅

7 厂东省/朱晓薪、湖南省/ 肖鹏、天津市/郝斌、新疆/知涛、山 东省/张骥、吉林省/荆心、西藏/冯 春、浙江省/何嘉宁、江苏省/钴野、 経験/市原北

8 云南省/姜明、上海市/钱 浩、上海市/王昌、安徽省/佘冠轩、 北京市/夏月、天津市/刘君

中国电玩榜中奖名单

多用以制造史: 辽宁省/粤北、广东 省/侯俊朝、苅北省/李若昭、福建 省/陈泽涛、云南省/辅亨麟

W 厂西省/计弊、河南省/陈京、上 海市/暴淋、上海市/郑怡 、黑龙

名值提利南纪念篇级: 辽宁省/干 阔、上海市/张娴蓓、湖北省/温杰



